

The background of the cover features a stylized, layered illustration of soccer players in silhouette. The players are depicted in various dynamic poses, such as jumping and reaching for the ball, creating a sense of movement and competition. The silhouettes are rendered in different shades of gray, giving the image a three-dimensional, stacked appearance.

SW MS 2000

SEGA WORLDWIDE SOCCER

Silicon
Dreams 

MANUAL

EPILEPSY WARNING:

There are three ways to find out why the program isn't working with your system. The first way is to ask the vendor. A manufacturer may advise you to provide with the program the minimum configuration of the hardware. Another way to find out the system requirements is to look at the software box. The third way is to check the system requirements of the software on the Internet. The last way is to check the system requirements of the software on the Internet. The last way is to check the system requirements of the software on the Internet.

For your health

- Sit away from the television screen, 100 ft or at the length of the Egyptian cotton fiber. We advise that this is a minimum of 1 ft. You should sit away from the television screen.
- preferably, the same should be applied for a more comfortable screen.
- Avoid playing if you are tired or have lost your focus.
- Make sure that the room is well lit and playing is well lit.
- Rest for at least 10 minutes after each game or a very short rest.

GETTING STARTED

- Set up your first network. Select by clicking on the first network in your Dreamcast Configuration menu (step 1). In the next panel, for 1-4 player games, play to create 2nd zone.
- Press the Dreamcast CD-ROM label only again (you will see `[[wCD]]` long and move the dot).
- Press the Power Button along the top panel. The console starts. Hold the Controller of your Dreamcast Internet adapter with the system OFF and connect it to a LAN directly.
- If you wish to stop a game in progress and system starts, first you will be notified about `X @ Y - Z` and then automatically return to the main menu (press `Flow`, `W`, `B`, `X`). You should immediately want to return to the Dreamcast control panel.
- If you turn off the power without pressing `X @ Y - Z`, the Dreamcast console starts again. If you wish to stop a game, place the Dreamcast CD-ROM in the next slot that console will automatically start up.

[illegible]

HANDLING YOUR DREAMCAST GD-ROM

- The Dreamcast™ CD-ROM is intended for use exclusively with the Dreamcast System.
- Do not wipe the surface of the CD-ROM free of dirt and scratches.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other sources of heat.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

Veuillez lire le manuel, et ce paragraphe en particulier, avant d'utiliser ce jeu vidéo ou d'autoriser vos enfants à y jouer. Un adulte doit consulter les instructions d'utilisation de la console Dreamcast avant de laisser des enfants y jouer. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience), présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, l'contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

Precautions d'emploi

- Eloignez-vous le plus possible de l'écran de télévision en vous asseyant aussi loin que le permettent les câbles de la console. Nous vous recommandons de vous asseoir à deux mètres au moins du téléviseur.
- Nous vous recommandons d'utiliser un poste de télévision doté d'un écran de petite taille.
- Ne jouez pas si vous êtes fatigué(e) ou si vous n'avez pas assez dormi.
- Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous jouez est bien éclairée.
- Lorsque vous jouez à un jeu vidéo, reposez-vous au moins dix minutes par heure de jeu.

DEMARRAGE

Ce GD-ROM est conçu exclusivement pour le système Dreamcast. N'essayez pas de l'utiliser sur un autre type de lecteur sous peine d'endommager les haut-parleurs et les écouteurs.

1. Configurez le système Dreamcast conformément aux instructions du manuel. Connectez la manette 1. Pour une partie à 2 ou 4 joueurs, connectez également les manettes 2-4.
2. Insérez le GD-ROM Dreamcast, étiquette vers le haut, dans le tiroir du CD et refermez le volet.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu démarre après l'affichage du logo Dreamcast. Si rien ne se produit, éteignez la console (interrupteur sur OFF) et vérifiez qu'elle est correctement configurée.
4. Pour arrêter une partie en cours ou redémarrer une partie qui s'est terminée, appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir à l'écran de titre du jeu. Appuyez à nouveau simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir au panneau de contrôle Dreamcast.
5. Si vous allumez le système (interrupteur sur ON) sans insérer de GD-ROM, le panneau de contrôle Dreamcast apparaît. Pour jouer une partie, insérez le GD-ROM Dreamcast dans l'unité et le jeu se chargera automatiquement.

Important: votre GD-ROM Dreamcast contient un code de sécurité qui permet la lecture du disque. Conservez le disque propre et manipulez-le avec précaution. Si votre système Dreamcast a des difficultés à lire le disque, retirez-le du lecteur et nettoyez-le doucement en partant du centre du disque vers les bords extérieurs.

MANIPULATION DU GD-ROM DREAMCAST

- Le GD-ROM Dreamcast est conçu exclusivement pour le système Dreamcast.
- Maintenez la surface du GD-ROM à l'abri de la poussière et des égratignures.
- N'exposez pas le GD-ROM à la lumière directe du soleil ou à proximité d'un radiateur ou d'une source de chaleur.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie die Gebrauchsanweisung und insbesondere diesen Abschnitt, bevor Sie dieses Videospielsystem benutzen oder Ihren Kindern erlauben, es zu benutzen. Ein Erziehungsberechtigter sollte mit Minderjährigen die Bedienungsanleitung durchgehen, bevor diese zu spielen anfangen. Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufwies, die sie aber epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern (mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühle, Schläuferungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unkontrollierten Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

Für Ihre Gesundheit

- Setzen Sie sich so weit vom Fernsehbildschirm weg, wie es die Kabel der Konsole gestatten (etwa 2 Meter).
- Das Spiel sollte bevorzugt auf einem kleinen Bildschirm gespielt werden.
- Spielen Sie möglichst nicht, wenn Sie müde sind oder nicht ausreichend geschlafen haben.
- Stellen Sie sicher, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Halten Sie beim Spielen mindestens eine Pause von 10 Minuten pro Stunde ein.

DREAMCAST STARTEN:

Diese GD-ROM kann nur mit dem Dreamcast-System abgespielt werden. Versuchen Sie nicht, die GD-ROM auf einem anderen CD-Gerät abzuspielen. Kopfhörer und Lautsprecher können dabei beschädigt werden.

Schließen Sie Ihr Dreamcast-System an und folgen Sie dabei der Anleitung in Ihrem Dreamcast-Handbuch. Schließen Sie Controller 1 an. Bei Spielen für zwei oder mehrere Spieler schließen Sie zusätzlich Controller 2 bis 4 (optional erhältlich) an.

1. Legen Sie die Dreamcast-GD-ROM mit dem Aufdruck nach oben in die Vertiefung der CD-Schublade und schließen Sie den Deckel.
2. Drücken Sie den Power-Knopf um das Spiel zu laden. Das Spiel startet, nachdem das Dreamcast Logo auf dem Bildschirm erscheint. Wenn nichts erscheint, schalten Sie das System ab und überprüfen Sie, ob es korrekt angeschlossen ist.
3. Wenn Sie das Spiel zwischendurch anhalten wollen oder wenn das Spiel endet und Sie neu starten möchten, drücken Sie A, B, X und Y gleichzeitig gleichzeitig, um zum Titelfeld zurückzukehren. Drücken Sie erneut A, B, X, Y und Start gleichzeitig gleichzeitig, um zum Dreamcast-Systembildschirm zurückzukehren.
4. Wenn Sie den Strom einschalten, ohne eine GD einzulegen, erscheint der Dreamcast-Systembildschirm. Wenn Sie ein Spiel beginnen möchten, legen Sie die Dreamcast-GD-ROM in die Fehheit ein, das Spiel wird automatisch geladen.

WICHTIG: Ihre Dreamcast-GD-ROM enthält einen Sicherheitscode, der es möglich macht, daß die GD gelesen wird. Halten Sie die GD möglichst sauber und behandeln Sie sie vorsichtig. Wenn Ihr Dreamcast-System Schwierigkeiten beim Lesen der GD hat, nehmen Sie diese heraus und reinigen Sie sie vorsichtig. Beginnen Sie dabei in der Mitte der GD und wischen Sie leicht von der Mitte aus der Außenkante.

BEHANDLUNG DER DREAMCAST-GD-ROM

- Die Dreamcast-GD-ROM ist ausschließlich für den Gebrauch mit dem Dreamcast-System bestimmt.
- Halten Sie die Oberfläche der GD-ROM frei von Schmutz und Kratzern.
- Lagern Sie die GD in der Originalverpackung oder in der Nähe der Heizung oder einer anderen Wärmequelle liegen.

ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Antes de usar este sistema de videojuegos o dejar que sus hijos lo utilicen, lea el manual, y en particular este párrafo. Por motivos de responsabilidad, se recomienda a los adultos que examinen las instrucciones de funcionamiento de la consola Dreamcast en compañía de los menores antes de permitirles jugar. Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de video. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos. Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar. Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de video. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de video, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

Precauciones a tener en cuenta durante el funcionamiento

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como le permita la longitud del cable. Le aconsejamos que se siente al menos a dos metros de distancia de la pantalla de televisión.
- Es preferible jugar a este juego en una pantalla pequeña de televisión.
- Evite jugar si se siente cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando está bien iluminada.
- Descanse al menos 10 minutos por cada hora de juego.

INICIO

El CD-ROM solamente se puede usar con el sistema Dreamcast. No intente ejecutar este CD-ROM en ningún otro reproductor de CD; hacerlo podría ocasionar daños a los auriculares o altavoces.

- 1 Para conectar el sistema Dreamcast, siga los pasos del manual de instrucciones Dreamcast. Conecte el mando de control.
En los juegos donde participen de dos a cuatro jugadores, conecte también los mandos 2 a 4.
- 2 Coloque el CD-ROM Dreamcast con la etiqueta hacia arriba en la bandeja de la unidad de disco y cierre la cubierta.
- 3 Pulse el botón Power para cargar el juego. El juego dará comienzo después de que aparezca la pantalla del logotipo de Dreamcast. Si no aparece nada, apague el sistema y compruebe que está conectado correctamente.
- 4 Si desea detener un juego en ejecución o si el juego termina, pulse simultáneamente los botones A, B, X, Y y Start para acceder a la pantalla de inicio del juego. Pulse de nuevo simultáneamente los botones A, B, X, Y y Start para volver a la pantalla de Menu Principal de la consola Dreamcast.
- 5 Si enciende la consola sin haber introducido un CD, aparecerá el Menu Principal de la consola Dreamcast. Si desea jugar, coloque el CD-ROM Dreamcast en la unidad de disco y el juego se iniciará automáticamente.

Importante: El CD-ROM Dreamcast contiene un código de seguridad que permite su lectura. Asegúrese de que el disco está limpio y manténgalo con cuidado. Si surgen problemas en la lectura del disco, retírelo y límpielo con cuidado, realizando un movimiento radial desde el centro hasta el borde del disco.

MANEJO DEL CD-ROM DREAMCAST

- El CD-ROM Dreamcast está diseñado a ser empleado exclusivamente con el sistema Dreamcast.
- Compruebe que la superficie del CD-ROM no tiene polvo o arañazos.
- No lo deje expuesto a la luz directa del sol o cerca de un radiador u otras fuentes de calor.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Vi prega di leggere attentamente l'intero manuale e questo paragrafo in particolare, prima di usare questo sistema di videogiochi, e di permettere ai vostri figli di utilizzarlo. Tutti i minori non dovrebbero essere comunque assaliti da un'adulti responsabile nella lettura dettagliata delle istruzioni per l'uso di Dreamcast, prima di iniziare a giocare con l'apparecchio. Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti e luci lampeggianti durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini lampeggianti, utilizzando alcuni videogiochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'eccessiva sensibilità e manifestata dalla attacchi epilettici. Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato precedenti episodi di perdita, attacchi o perdita di conoscenza durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare. Consigliamo che genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se si verificano uno o più dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o del corpo, perdita di conoscenza, disorientamento, o qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un videogiochi, immediatamente interrompete l'uso. IMMEDIATAMENTE consultate il vostro medico.

Per la vostra Salute

- Sedetevi lontano dallo schermo del televisore, utilizzando l'intera lunghezza dei cavi della Console.
- Consigliamo di sedersi almeno a 2 metri di distanza dallo schermo del televisore.
- Se possibile, visualizzare il gioco su uno schermo televisivo di piccole dimensioni.
- Evitate di giocare se vi sentite stanchi oppure se avete dormito poco.
- Assicuratevi che la stanza in cui intendete giocare sia ben illuminata.
- Riposatevi per almeno 10 minuti ogni ora durante i videogiochi.

COME INIARE

Quando il D-Rom (il disco) viene usato esclusivamente con il Dreamcast System, non tentate di usare il D-Rom su lettori di altri tipi. In caso contrario si rischia di danneggiare i dischi e diffondere audio.

1. Collegare il sistema Dreamcast in base alle istruzioni date nel manuale di istruzioni in dotazione con il vostro Dreamcast System. Inserire il Controller 1. In presenza di 2-4 giocatori, inserire anche i Controller 2-4.
2. Inserire il D-Rom di Dreamcast nell'apposita rientranza all'interno del vano disco per CD, con il lato etichettato rivolto verso l'alto. Per chiudere il coperchio vano disco.
3. Premere il tasto Power (Alimentazione) per caricare il gioco. Il gioco prende il via dopo la schermata con il logo Dreamcast. Se sullo schermo non appare nulla, spegnere il sistema e controllare di averlo predisposto correttamente.
4. Se desiderate fermare un gioco in fase di svolgimento, oppure se il gioco finisce e voi volete ricominciarlo, premere simultaneamente B, X e Avvio. Start per tornare alla schermata col titolo del gioco. Premere simultaneamente A, B, X e Avvio. Start ancora una volta per tornare al pannello di controllo di Dreamcast.
5. Premere il tasto Start (Avvio) senza inserire il GD. Sullo schermo appare il pannello di controllo di Dreamcast. Se desiderate tornare al gioco, inserire il GD-ROM di Dreamcast nell'unità. Ora il gioco si carica in modo automatico.

Importante: Il vostro D-Rom Dreamcast contiene un codice di sicurezza che permette la lettura del disco. Tenere il disco sempre pulito e maneggiarlo con cura. Se il Dreamcast System ha difficoltà a leggere il disco, estrarre il disco e passarlo delicatamente su un panno pulito, partendo dal centro e proseguendo in linea retta verso i bordi.

COME MANEGERE IL GD-ROM DI DREAMCAST

- Il D-Rom di Dreamcast è realizzato esclusivamente per uso sul Dreamcast System.
- Evitare di maneggiare o graffiare la superficie del D-Rom.
- Non lasciare il disco esposto alla luce diretta del sole, vicino ad un termosifone o ad altre sorgenti di calore.

AVISO DE EPILEPSIA

Antes de ler o manual e especializar o seu sistema de jogos de vídeo ou de utilizar qualquer outro sistema, um adulto responsável deve ler e explicar cuidadosamente as instruções de operação do Dreamcast. É importante reconhecer que alguns indivíduos podem sofrer ataques epiléticos ou perda de consciência quando expostos a certas luzes intermitentes ou padrões de cores na vida do dia a dia. Algumas pessoas podem ter um ataque quando expostas às imagens de televisão ou enquanto jogam jogos de vídeo. Isto pode acontecer mesmo que a pessoa não tenha um diagnóstico médico de epilepsia ou nunca tenha tido um ataque epilético. Certas condições podem induzir ataques epiléticos não detectados mesmo em pessoas que não tenham um histórico de qualquer epilepsia. Se você ou alguém com quem você tiver tido alguma vez sintomas relacionados com epilepsia (ataques ou perda de consciência quando exposto a luzes intermitentes) consulte seu médico antes de jogar. Aconselhamos os pais a ligar o filtro de luzes intermitentes de vídeo. Se você ou seu filho tiverem alguns dos seguintes sintomas: tonturas, alteração de visão, náusea, lacrimejamento dos olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare imediatamente de jogar e consulte o seu médico.

Para a Sua Saúde

- Aconselhamos que se sente a uma distância de pelo menos 1 metro do ecrã de televisão.
- De preferência, o jogo deve ser exibido num ecrã de televisão pequeno.
- Não jogar se estiver cansado ou se não tiver dormido o suficiente.
- Preste atenção de que a sala onde está a jogar está bem iluminada.
- Faça uma pausa de pelo menos 10 minutos por hora enquanto joga qualquer jogo de vídeo.

COMO PRINCIPIAR

O jogo de vídeo pode ser usado com o Sistema Dreamcast. Não tente ligar este jogo de vídeo em qualquer sistema de vídeo que não seja especificado nos auscultadores e altifalantes.

Quando se ligar o sistema Dreamcast seguindo as instruções no seu Manual de Instruções do Sistema Dreamcast, estará pronto para jogar. Para os jogos de 2-4 jogadores, ligue também o comando 2.

Insira o GD-ROM Dreamcast firmemente no leitor de CD e feche a tampa.

Pressione o Botão de Energia (Power Button) para carregar o jogo. O jogo começa após o ecrã do jogo aparecer. Quando o jogo terminar, pressione o botão de energia para voltar para o ecrã do título do jogo. Pressione A, B, X, Y e Start simultaneamente para voltar para o painel de comando Dreamcast.

Se desejar pausar o jogo que estiver a ser exibido ou o jogo terminar e você desejar recomençar, pressione A, B, X, Y e Start simultaneamente para voltar para o ecrã do título do jogo. Pressione A, B, X, Y e Start simultaneamente para voltar para o painel de comando Dreamcast.

Se ligar o sistema sem introduzir um jogo no painel de comando Dreamcast aparecerá. Se desejar jogar um jogo de vídeo, insira o GD-ROM Dreamcast na unidade e o jogo carregará automaticamente.

Importante: O seu GD-ROM Dreamcast contém um código de segurança que ajuda a evitar danos. O disco deve ser mantido limpo e manuseado com cuidado. Se o seu Sistema Dreamcast tiver problemas em ler o disco, retire o disco cuidadosamente, começando do centro do disco e limpando para fora na direcção da extremidade.

COMO MANUSEAR O SEU GD-ROM DREAMCAST

- O GD-ROM Dreamcast destina-se a ser usado exclusivamente com o Sistema Dreamcast.
- Preste atenção de que a superfície do GD-ROM é mantida limpa e sem riscos.
- Não deixe a luz directa do sol ou perto de um radiador ou de outra fonte de calor.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

Deze handleiding en met name deze afneembaar voorraad u dit videospelletjesstelsel gebruikt of uw kinderen toestaan te gebruiken, dien verantwoordelijke volwassene dient de bedieningsinstructies van de Dreamcast door te nemen met het oog op de risico's die voortvloeien uit het gebruik van het spel. Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of bepaalde beelden. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad. Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit een aanval van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen. Wij raden u ook aan om u te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind een aanval van epilepsie heeft gehad, wordt het spelen van een videospel één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELIJK stoppen en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog, of andere ongebruikelijke bewusteloosheid desoriëntatie onwillekeurige bewegingen of stoptrekkingen.

Omwille van uw Gezondheid

- Ga op afstand van het televisiescherm zitten, zo ver als de lengte van de Controller kabel dat toestaat. Wij raden u aan minstens 1 meter van het televisiescherm af te zitten.
- Speel het spelletje het liefst op een klein televisiescherm.
- Stop met spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 minuten rusten.

VAN START GAAN

Deze GD-ROM is al alleen met het Dreamcast Systeem worden gebruikt. Probeer niet om deze GD-ROM op een andere CD-speler te spelen. Hierdoor kunnen uw hoofdtelefoon en speakers namelijk beschadigd worden.

1. Zet uw Dreamcast systeem op door de instructies in uw Dreamcast Systeem handleiding op te volgen. Steek Control pad 1 in steek van spelletjes met 2-4 spelers tevens pads 2-4 in.
2. Plaats de Dreamcast GD-ROM met het label naar boven in de uithoofding van het CD-laadje en doe het dekseltje dicht.
3. Druk op de Power knop om het spelletje te laden. Het spelletje begint na het Dreamcast logo scherm. Als er niets verschijnt, zet het systeem dan UIT en zorg ervoor dat het juist is opgezet.
4. Als u een spelletje dat in uitvoer is wilt stopzetten of het spelletje loopt ten einde en u wilt het weer opstarten, druk dan tegelijkertijd op A, B, X, en Start om naar het spelletjesbilscherm terug te keren. Druk nogmaals tegelijkertijd op A, B, X. Y en Start om naar het Dreamcast bedieningspaneel terug te keren.
5. Als u uitschakelt zonder een spelletje in te steken, verschijnt het Dreamcast bedieningspaneel. Als u een spelletje wilt spelen, steekt u de Dreamcast GD-ROM dan in het apparaat en het spelletje zal automatisch worden geladen.

Belangrijk: Uw Dreamcast GD-ROM bevat een beveiligingscode die het mogelijk maakt om de disc te lezen. Zorg ervoor dat de disc wordt schoongehouden en ga er voorzichtig mee om. Als uw Dreamcast Systeem moeite heeft met het lezen van de disc, verwijder de disc dan en veeg hem zorgvuldig af, waarbij u in het midden van de disc begint en naar de rand toe afveegt.

OMGAAN MET UW DREAMCAST GD-ROM

- De Dreamcast GD-ROM is bedoeld voor exclusief gebruik met het Dreamcast Systeem.
- Zorg ervoor dat de oppervlakte van de GD-ROM vrij is van vuil en krassen.
- Laat het niet in direct zonlicht of in de buurt van een radiator of andere warmtebron staan.

EPILEPSIVARNING

Läs handboken och i synnerhet detta avsnitt innan du använder detta videospel eller tillåter ditt barn använda spelet. En ansvarsfull vuxen person bör gå igenom användningsinstruktionerna för Dreamcast-spelet med minderåriga innan de tillåts att spela. Vissa personer har större benägenhet för epileptiska anfall eller medvetslöshet när de utsätts för snabbt blinkande ljus eller ljusmönster i det vardagliga livet. Sådana personer kan få anfall när de ser vissa TV-bilder eller när de spelar vissa videospel. Detta kan hända även om personen aldrig tidigare har haft epilepsi eller ett epileptiskt anfall. Om du eller någon i din familj har haft symptom kopplade till epilepsi i anfall eller medvetslöshet i samband med blinkande ljus bör du rådfråga en läkare innan apparaten används. Vi rekommenderar att föräldrar övervakar barn som spelar videospel. Om du eller dina barn upplever något av följande symptom: yrsel, suddig syn, ögon- eller muskelryckningar, medvetslöshet, förvirring eller ofrivilliga rörelser eller spasmer, ska du de OMEDELBART sluta använda apparaten och uppsöka en läkare.

För din hälsa

- Sitt långt ifrån TV:n, så långt som konsolens kabel tillåter. Vi rekommenderar att du sitter minst 1 meter från TV-skärmen.
- Spelet skall helst spelas på en liten TV-skärm.
- Undvik att spela om du är trött eller har sovit för lite.
- Se till att rummet har tillräcklig belysning.
- Vila minst 10 minuter för varje timme du spelar, oavsett vilket spel du använder.

STARTA SPELET

Denna GD-ROM-skiva kan endast användas med Dreamcast-System. Försök inte att använda denna GD-Rom-skiva på en annan CD-spelare - detta kan skada hörlurar och högtalare.

1. Installera ditt Dreamcast-system genom att följa instruktionerna i handboken för Dreamcast-System. Anslut Control pad 1. För spel med 2-4 spelare, anslut även pads 2-4.
2. Placera Dreamcast GD-ROM, med etiketten upp, i CD-spelaren och stäng luckan.
3. Tryck på Power för att ladda spelet. Spelet startar efter att Dreamcast logon har visats. Om ingenting händer, tryck på OFF och se till att inställningen är korrekt.
4. Om du önskar avsluta ett pågående spel eller om spelet slutar och du vill börja om, tryck ner A, B, X, Y och Start samtidigt för att återvända till spelets startbild. För att återvända till Dreamcasts kontrollpanel, tryck återigen ner A, B, X, Y och Start samtidigt.
5. Om du trycker på Power utan att föra in en GD visar Dreamcasts kontrollpanel. Om du vill spela ett spel, placera Dreamcast GD-ROM i enheten så startar spelet automatiskt.

OBS: På din Dreamcast GD-ROM finns en säkerhetskod som gör det möjligt för skivan att läsas av. Se till att skivan alltid är ren och hanteras varsamt. Om ditt Dreamcast-System har svårt att läsa av skivan, ta ut den och torka försiktigt av den genom att börja från mitten och torka rakt ut mot skivans kant.

HANTERING AV DREAMCAST GD-ROM

- Dreamcast GD-ROM är avsedd att uteslutande användas med Dreamcast-Systemet.
- Se till att GD-ROM-skivans yta inte blir smutsig eller repas.
- Låt den inte ligga i direkt solljus eller nära ett element eller andra värmekällor.

EPILEPSIADVARSEL

Særligt høje brugere af videospil som dette afsnit får brug af dette videospilsystem, eller får børn får lov til at bruge det. En anden vigtig sikkerhedstiltag er at begrænse brug af videospil på alle betjeningsanordningerne til Dreamcast-enheden med børn, for de får lov til at bruge den. Nogle mennesker synes, at de har mere tider epileptiske anfald eller mæder bevidstheden, når de udsættes for blinkende lys. Disse mennesker bør ikke bruge videospil, især hvis de har epileptiske anfald, og de bør se tv-billeder eller spille videospil. Disse mennesker bør ikke bruge videospil, især hvis de har epileptiske anfald, og de bør se tv-billeder eller spille videospil. Disse mennesker bør ikke bruge videospil, især hvis de har epileptiske anfald, og de bør se tv-billeder eller spille videospil.

Skån dig selv ved at

- Inddelt i 5 grupper (A-E) i henhold til alder så langt som kablet til styreenheden tillader. Det anbefales at sidde ned i 15-20 min (søskende).
- Spille og tale på en så uformel og så vidt muligt
- Endelig at spille, hvis du er borte eller ikke har sovet ret meget
- Sætte f.eks. afspillet nummer, hvor du spiller, er godt
- Gennemgå 1-2 minutter på videoregistrering af video af

SADAN KOMMER DU I GANG

Denne GD-ROM kan kun bruges med Dreamcast systemet. Forsøg ikke at afspille denne GD-ROM i nogen anden CD-afspiller, da dette kan beskadige hovedtelefoner og højtalere.

1. Tændt Dreamcast-systemet, som beskrevet i brugervejledningen til systemet. Tilsæt styreenhed 1. Hvis der er 2-4 spillere, tilføjes også styreenhed 2-4.
2. Sæt CD-ROM'en i skålen i Dreamcast-systemets "D-bakke" med mærkaten opad, og luk låget.
3. Tryk på tænd-knappen for at indlæse spillet. Spillet starter efter Dreamcast-logoskærmen. Hvis der ikke vises noget på skærmen, skal du slukke systemet i 30 sekunder, og så trykke på tænd-knappen igen.
4. Hvis du vil stoppe et spil, som er i gang, eller hvis spillet stopper, trykker du på "Fortsettelse" (F) på styreenheden. Hvis du vil fortsætte, skal du trykke på A, B, X, Y og Start samtidig for at vende tilbage til spillets hovedskærm. Tryk igen på A, B, X, Y og Start samtidig for at vende tilbage til Dreamcast-styreenheden.
5. Hvis du vil afbryde forbindelsen uden at sætte en GD-ROM i skålen, skal du trykke på "Fortsettelse" (F) på styreenheden. Hvis du vil afbryde forbindelsen uden at sætte en GD-ROM i skålen, skal du trykke på "Fortsettelse" (F) på styreenheden. Hvis du vil afbryde forbindelsen uden at sætte en GD-ROM i skålen, skal du trykke på "Fortsettelse" (F) på styreenheden.

Vigtigt! Den 3.5-floppy disk ROM indeholder en sikkerhedskode, som gør det muligt at aflæse disken. Sørg for, at disken ikke bliver ændret under læsningen. Hvis dit 3.5-floppy disk-system har problemer med at læse disken, skal du tage den ud og tænde den flere gange af fra nudiens oplysninger om mod kørt.

HÅNDTERING AF DIN DREAMCAST-GD-ROM

- Dreamcast G-DROM'en er udelukkende beregnet til brug i ind Dreamcast systemet
- Sørg for at holde G-DROM-diskens overflade fri for smuds og ridser
- Efterlad ikke G-DROM'en i dekket solly eller i nærheden af en radiator eller andre varmekilder

EPILEPSIADVARSEL

Les manualen, og særlig dette avsnittet, før du eller dine barn begynner å bruke dette tv-spillsystemet. Hvis du eller barnet ditt har epilepsi, bør du være oppmerksom på at dette tv-spillsystemet kan utsettes for blinkende lys eller lysmønstre. De kan få anfall når de ser visse typer tv-bilder eller spiller visse tv-spill. Dette kan skje selv om vedkommende ikke har hatt epileptiske anfall tidligere. Enkelte tilstander kan fremkalle latente epileptiske symptomer hos personer som ikke tidligere har hatt anfall eller epilepsi. Hvis du, eller noen andre i familien din har opplevd epileptiske symptomer (anfall eller besvimelser) i forbindelse med blinkende lys, bør du kontakte en lege før du begynner å spille. Vi anbefaler at foreldre kontrollerer barnas bruk av tv-spill. Hvis du eller barnet ditt opplever ett eller flere av disse symptomene: svimmelhet, uskarpt syn, øye- eller muskeltrekninger, besvimelser, ufrivillige bevegelser eller krampetrekninger, bør du avslutte spillet UMIDDELBART og kontakte lege.

Beskytt helsen:

- Sett så langt unna tv-skjermen som ledningen til håndkontrollen tillater. Vi anbefaler at du sitter minst 2 meter unna skjermen.
- Spillet skal fortrinnsvis foregå på en liten skjerm.
- Ikke spill hvis du er sliten eller mangler søvn.
- Påse at rommet der du spiller, er godt opplyst.
- Ta en hvilepause på 10 minutter for hver time du spiller.

OPPSTART

Denne GD-ROMen kan bare brukes med Dreamcast systemet. Ikke prøv å spille den på en annen GD-spillet. Ellers kan dette kan føre til skader på hodetelefoner og høyttalere.

1. Dreamcast-systemet installeres ved å følge instruksjonene i instruksjonshåndboken. Kopl  håndkontrollene til systemet.
2. For spill med 2-4 spillere, kopler du også til  håndkontrollene 2-4.
3. Sett inn GD-ROMen med skriftsiden opp. Lukk GD-lokket.
4. Trykk på Power-knappen for å laste spillet. Spillet starter etter at skjermen med Dreamcast logoen vises. Hvis ingenting vises, slår du av systemet og kontrollerer at det er korrekt installert.
5. Hvis du vil stanse et spill som er i gang, eller spillet er ferdig og du vil starte på nytt, trykker du A, B, X, Y eller Start samtidig. Dette bringer deg tilbake til startskjermen. Trykk A, B, X, Y og Start på nytt, hvis du vil tilbake til kontrollpanelet.
6. Hvis du starter systemet uten å sette inn en GD, vises kontrollpanelet. Hvis du vil spille, setter du GD-ROMen i enheten, og spillet starter automatisk.

Viktig: GD-ROMen inneholder en sikkerhetskode som gjør at platen kan leses. Pass på at platen er ren, og behandle den forsiktig. Hvis systemet har problemer med å lese fra platen, må du ta den ut og tørke den forsiktig. Tørk fra midten, og utover mot kanten i en rett linje.

BRUK AV DREAMCAST GD-ROMen

- Dreamcast GD-ROMen skal kun brukes med Dreamcast systemet.
- Hold vekk platen fra sollys og riper.
- Ikke la den ligge i sollys eller nær en radiator eller andre varmekilder.

VAROITUS

Lue tämä käyttöopas ja erityisesti tämä kappale, ennen kuin käytät pelikonsolijärjestelmää tai annat lastesi käyttää sitä. Vastuuntuntosen aikuisen tulisi käydä Dreamcastin käyttöohjeet läpi yhdessä lasten ja nuorten kanssa ennen pelin aloittamista. Jotkut henkilöt voivat saada epileptisiä kohtauksia tai menettää tajuntansa, kun he altistuvat joikapäiväisessä elämässä välkkyville valoilta ja valokuvioille. Tällaiset henkilöt voivat saada kohtauksen, kun he katsovat tietynlaisia televisiokuvia tai pelaavat tietynlaisia videop pelejä. Jopa henkilöt, joilla ei aikaisemmin ole ollut todettua epilepsiaa tai epileptisiä kohtauksia, voivat saada kohtauksen altistuttuaan tiettyille olosuhteille. Jos sinulla tai jollakin perheenjäsenelläsi on ollut epilepsiaan liittyviä oireita (kohtauksia tai tajunnan menetyksiä) välkkyvien valojen takia, ota yhteys lääkäriin ennen pelaamista. Vanhempien tulisi valvoa lastensa pelikonsolin käyttöä. Jos sinulla tai lapsellaasi ilmenee oireita, kuten humausta, näön sumentumista, silmien tai lihasten nykimistä, tajunnan menetystä, sekavuutta, tahdosta riippumattomia liikkkeitä tai kouristuksia, lopeta pelikonsolin käyttö **VALITTOMASTI** ja ota yhteys lääkäriin.

Terveytesi vuoksi:

- Istu vähintään ohjaimen kaapelin pituuden päässä televisioruudusta. Suosittelemme, että väljätksäsi televisioon on vähintään kaksi metriä.
- Pelaa peliä mieluiten pienellä televisioruudulla.
- Vältä pelaamista, jos olet väsynyt tai et ole nukkunut tarpeeksi.
- Varmista, että huone, jossa pelaat, on valaistu hyvin.
- Lepää pelaatessa kerran tunnissa vähintään kymmenen minuuttia.

ALOITTAMINEN

Tämä GD-ROM-levy voi käyttää ainoastaan Dreamcast-järjestelmän kanssa. Älä yritä käyttää GD-ROM-levyä missään muussa CD-soittimessa – tämä voi vahingoittaa kuulokkeita ja kalutimia.

1. Asenna Dreamcast-järjestelmä sen käyttöoppaan ohjeiden mukaan. Kytke konsolin ohjaimen I. Jos haluat pelata 2–4 pelaajan pelejä, kytke myös ohjaimet 2–4.
2. Sijoita Dreamcast-GD-ROM etikettipuoli ylöspäin CD-alustalle ja sulje konsolin kansi.
3. Lataa peli painamalla virtakytkintä. Peli alkaa Dreamcastin logoruudun jälkeen. Jos mitään ei tule näkyviin, käännä järjestelmä POIS PÄÄLTÄ ja varmista, että se on asetettu oikein.
4. Jos haluat lopettaa käynnissä olevan pelin tai peli loppuu, ja haluat käynnistää sen uudelleen, voit palata pelin «riikk»-utuun painamalla samanaikaisesti A-, B-, X- ja Y- ja Start-painikkeita. Jos haluat palata Dreamcastin ohjauspaneelin, paina A-, B-, X- ja Y- ja Start-painikkeita uudelleen samanaikaisesti.
5. Jos käynnistät laitteen ilman GD-levyä, näkyviin tulee Dreamcastin ohjauspaneeli. Jos haluat pelata peliä, aseta Dreamcast GD-ROM-levy konsoliin, jolloin peli alkaa automaattisesti.

Tärkeää: Dreamcast GD-ROM-levy sisältää suojakoodin, jonka avulla levy luetaan. Pidä levy puhtaana ja käsittele sitä varovasti. Jos Dreamcast järjestelmällä on vaikeuksia levyn lukemisessa, poista levy konsolista ja pyyhi se varovasti puhtaaksi. Aloita levyn pyyhkiminen sen keskeltä ja pyyhi suoraan levyn reunaa kohti.

DREAMCAST GD-ROM-LEVYN KÄSITTELEMINEN

- Dreamcast GD-ROM-levy voi käyttää vain Dreamcast-järjestelmässä.
- Varo, että GD-ROM-levyn pinta ei likaannu tai naarmuunnu.
- Älä jätä levyä suoraan auringonvaloon tai patterin tai muun lämpölähteen lähelle.

ADVÖRUN VARDANDI FLOGAVTIKI.

Göðuflega lesið handbókuna og þá sérstaklega þessa **ADVÖRUN** áður en þú setur í Dreamcast handbandsleik eða leyfið börnum ykkar að nota hann. Aþyggur fullorðinni aðnið ætti að fara yfir notkunarreglur Dreamcast með börnum og unglingum áður en heimilað er að leika. Sumt fólk er næmt fyrir flogaveikiskostum eða kann að missa meðvitund þegar að því er beint vissum leifturlösum eða ljóshögðum hversdagslífunum. Kann það að fá kast þegar það horfir á vissar sjónvarpsmyndir eða myndbandsleiki. Þetta getur komið fyrir jafnvel þótt ekki sé vitað um nema sjúkdómssögu flogaveiki eða flogaveikisköst. Viss skilyrði kunna að leiða til áður óþekktra flogaveikiseinkenna jafnvel hjá fölkum sem ekki hefur fengið þau áður. Ef það eða einhverjir innan fjölskyldunnar hafið einhvern tíma haft flogaveikiseinkenni (köst eða meðvöðundarleysi) vegna leiftur, þá ber að alla læknisraða áður en leikið er. Við ráðleggjum foreldrum að fylgjast með notkun barna sinnna í myndbandsleikjum. TAFARI AUST ber að hætta leik og leita til lækns ef vart verður einhverra ektírlarandi sjúkdómseinkenna. Svima, sjóndepru, vípru augna eða vöðva, meðvitundarleysis, áttamiss, hverskyns óeðlilegra hrevinga eða krampa.

Heiðmannar vegna þess að gera ektírlarandi

- setja þú ín langt frá sjónvarpskjánum og lengd stjórnskjáns leyfir.
- helst ætti leikurinn að fara fram á lítulum sjónvarpskjá.
- torfast að leika ef þú erud þreytt eða hlið ekki sofið lengi.
- ganga úr skugga um að herbergið þar sem leikið er sé vel lýst.
- hlusta á m.k. 10 mínútur á klukkustund þegar verið er í myndbandsleikjum.

GANGSETNING.

GD-ROM (lesminni) þetta er eingöngu hægt að nota með Dreamcast kerfinu. Reyndu ekki að nota það á neinum öðrum geislaþilara því það gæti skemmt heyrnartólin og hlatalarana.

- 1 Setja Dreamcast kerfið upp eins og segir í notkunarreglum handbókanna. Tengir stýringu í. Þegar 2-4 spila þarf einnig að tengja stýringar 2-4.
- 2 Setja Dreamcast GD-ROM með miðanum upp ofan í geisladiskahölið og lokað.
- 3 Ytið á Power-þrappinn til að virkja leikinn. Dreamcast skjarinn birtist og síðan hefst leikurinn. Ef ekki er gerist skal slökka á kerfinu (OFF) og ganga úr skugga um að það sé rétt sett upp.
- 4 Ef þú skalt er ektir að stöðva leik meðan hann er í gangi eða leik lýkur og þú vilt þá gangsetja hann á ný skal yta samtímis á A,B,X,Y og Start/Byrja til að fara altur á titelskja leiksins. Ytið aftur samtímis á A,B,X,Y og Start til að fara altur á stjórnskja Dreamcast.
- 5 Ef þú setja í samband an þess að koma GD fyrir birtist Dreamcast stjórnskjarninn. Ef þú vilt þá leika þarf að setja Dreamcast GD-ROM í lekið og leikurinn ræstist sjálfkrafa.

Athugið: Dreamcast GD-ROM er með öryggiskota sem gerir það að verkum að hægt er að lesa diskinn. Gætið þess að halda disknum hreinum og meðhöndla hann varlega. Ef Dreamcast kerfið er erfiðleikum með að lesa diskinn skal fjarlægja diskinn og þurrka hann vandlega, byrja á ný miðjum disknum og þurrka beint úr að kantinum.

MEÐHÖNDLUN DREAMCAST GD-ROM.

- Dreamcast GD-ROM er eingöngu ætlað til afnota með Dreamcast kerfinu.
- Gangið úr skugga um að yfirborði GD-ROM sé láust við ohreimindi og rispur.
- Titlið GD-ROM ekki vera þar sem vol skín beint eða nierni ofns eða hita.

ΠΡΟΒΛΟΠΤΗΣΗ ΓΙΑ ΕΠΕΛΗΡΥΑ

[illegible]

ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΣΑΣ

- Καθίστε μακριά από την οθόνη της τηλεόρασης, τόσο όσο επιτρέπουν οι μήκος των καλωδίων των χαρακτηρισμών. Πρέπει να καθίσσατε σε απόσταση περίπου δύο μέτρων από την τηλεόραση.
- Είναι προτιμότερο να χρησιμοποιείτε γυαλις παιχνιδιού μια μικρή τηλεόραση.
- Αποφεύγετε να παίζετε αν είστε κουρασμένοι, ή αν σας λείπει ύπνος.
- Βεβαιωθείτε ότι το δωμάτιο στο οποίο παίζετε είναι καλά φωτισμένο.
- Για κάθε μία ώρα παιχνιδιού κάντε περπάτημα 10' λεπτά διαλείμματα.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΙ

Αυτός ο CD-ROM δίσκος μπορεί να χρησιμοποιηθεί υποχρεωτικά με το σύστημα Dreamcast. Μη δοκιμάσετε ποτέ τον CD-ROM δίσκο σε άλλο μηχάνημα, για CD, μπορεί να προκαλέσετε βλάβη στα ακουστικά ή στα χέρια σας.

- Σε κινήστε την χρήση του Dreamcast ακολουθώντας τις οδηγίες που περιλαμβάνονται στο φυλλάδιο των οδηγιών του. Συνδέστε ένα χειριστήριο Για 2 έως 4 παίκτες, συνδέστε 2 έως 4 χειριστήρια αντιστοίχως. Τοποθετήστε τον GD-ROM με την τυπωμένη κλεψύδα πάνω στην θύση του και κλείστε το πορτάκι. Ελάτε τον διακόπτη που φέρει Power για να ανάψει το μηχανήματα και να φορτώσει το παιχνίδι. Το παιχνίδι θα ξεκινήσει μετά την εμφάνιση του λογότυπου του Dreamcast στην οθόνη. Εάν δεν εμφανίζεται τίποτα οθόνη το σύστημα και συνεχίσει είτε ότι είναι τοποθετημένο και συνδεδεμένο σωστά.
- Εάν θέλετε να σταματήσετε το παιχνίδι ενώ βρίσκεται σε εξέλιξη ή να το ανασταυλώσετε αφού τελειώσει πατήστε A, B, X, Y και διατείχονται για να γυρίσετε στην οθόνη τίτλων και επαναλάβετε για να γυρίσετε στην οθόνη. <http://www.dreamcast.com>

Εάν ανήκωτε το μηχάνημα χωρίς να βλέπε τον δίσκο εμφανίζεται η οθόνη ελέγχου του Dreamcast. Εάν θέ-
λετε να παίξετε το υποβλήθηκε ένα δίσκο και το παιχνίδι θα ξεκινήσει αυτόματα.

Σημειώνεται: Ο Dreamcast GD ROM δίσκος σας περιλαμβάνει έναν κώδικα ασφαλείας που του επιτρέπει να διαβαστεί. Σημειώνεται ότι διατηρείτε τον δίσκο καθαρό και πίνετε τον με προσοχή. Εάν το Dreamcast αποκατασταθεί ή διαβαστεί στον δίσκο, βγάλτε τον δίσκο και καθαρίστε τον προσεκτικά με κινήσεις από το πάνω, την πριμοδότηση των δίσκων.

ΠΩΣ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΟΝ DREAMCAST GD-ROM ΔΕΚΟ ΣΑΣ

- Ο Dreamcast και ο RUM δίσκος, προορίζεται για χρήση αποκλειστικά με το Dreamcast.
- Βεβαιωθείτε ότι αντιμετωπίζετε ανεπιτυχώς τον δίσκο ελεγχόμενη από βροχές και γδαρσίματα.
- Μην τον αφήνετε στον ήλιο ή στο καθαριστή ή κοντά σε άλλη πηγή θερμότητας.

ENGLISH

THE DREAMARENA

Dreamcast is the only console that lets you communicate with the rest of the world. As a Dreamcast owner, the Dreamarena is exclusively yours. It lets you communicate and chat - not only allows you to surf the Internet, but also is designed to maximise your enjoyment of your Dreamcast games.

Check it out and you can:

- Pick up hints and tips to improve your scores.
- Write your own game reviews and post them on the site.
- Chat to other gamers.
- Send and receive e-mail.
- Buy the latest equipment to keep one step ahead of other players.
- Find lifestyle articles, news and sport designed especially for you.

To visit the Dreamarena, just insert your Dreamkey GD into the console and follow the simple instructions.

FRANÇAIS

DREAMARENA

Dreamcast est la seule console qui vous permet de communiquer avec le reste du monde. Tous les utilisateurs de Dreamcast bénéficient d'un accès exclusif à Dreamarena. Cet espace Online vous est réservé, et vous permet non seulement de surfer sur Internet, mais aussi d'obtenir des informations sur votre console afin de rendre vos parties sur Dreamcast encore plus époustouflantes.

Entrez dans l'arène et vous pourrez:

- Glaner des astuces et des conseils pour améliorer vos scores.
- Réaliser vos propres critiques de jeux vidéos et les mettre sur le site.
- "Chatter" avec d'autres joueurs.
- Envoyer et recevoir des mails.
- Acquérir les équipements les plus modernes du marché pour rester à la page.
- Consulter nos articles sur la vie quotidienne, l'actualité ou le sport.

Pour vous rendre sur Dreamarena et surfer sur le Web, insérez le GD Dreamkey dans votre console et suivez les instructions.

DEUTSCH

DIE DREAMARENA

Dreamcast ist die einzige Konsole, die Sie mit dem Rest der Welt verbindet! Als Dreamcast-Besitzer steht Ihnen die Dreamarena offen. Dieser spezielle Online-Treffpunkt macht es Ihnen nicht nur möglich, im Internet zu surfen, sondern ist auch dafür eingerichtet, damit Sie den maximalen Dreamcast-Spielspaß haben.

Schauen Sie sich um! Hier können Sie:

- Hinweise und Tipps bekommen, um Ihren Punktestand zu verbessern
- Ihre eigenen Spieletests schreiben und sie im Netz veröffentlichen
- Mit anderen Spielern chatten
- E-Mail verschicken und empfangen
- Das neueste Zubehör kaufen – den anderen Spielern immer eine Nasenlänge voraus.
- Lifestyle-Artikel, Nachrichten und Sportmeldungen finden, die speziell für Sie design sind

Wenn Sie die Dreamarena besuchen wollen, legen Sie einfach Ihre Dreamkey GD-ROM in die Konsole ein und folgen Sie einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm.

ESPAÑOL

LA DREAMARENA

¡Dreamcast es la única consola que te deja comunicarte con el resto del mundo! Sólo por tener una Dreamcast podrás acceder en exclusiva a la Dreamarena. Esta página online especial no sólo te permitirá navegar por Internet. Está diseñada con el fin de que disfrutes al máximo de los juegos de la Dreamcast.

Mira todo lo que puedes hacer:

- Buscar pistas y consejos para mejorar tu puntuación
- Escribir tus propias opiniones sobre los juegos y enviarlas a la página web.
- Charlar con otros jugadores por el chat.
- Enviar y recibir mails.
- Comprar los últimos equipos para ir un paso por delante de los otros jugadores.
- Leer artículos sobre el estilo de vida, noticias y deportes redactados especialmente para ti

Para visitar la Dreamarena, sólo tienes que introducir tu GD Dreamkey en la consola y seguir las sencillas instrucciones que te damos

Language Selection

The language of VIOLET DWLW: SOCCER 2000 cannot be changed within the software. The language is selected by the DREAMCAST console, and is dependant upon where the console was purchased. To change language settings of your DREAMCAST console, please refer to your DREAMCAST manual.

General Menu Operation and "Quick Start"

On a menu screen, use the Directional Pad to highlight the option of your choice, then press Button A to confirm your selection. You can usually also exit the current screen and return to the previous Menu by pressing Button C.

If you are asked how to read the CAD (CODE) book, choose "I don't want to read the CAD book this time" or "OK, Start CAD". This will take you to the PRE-Game Editor, where you can choose the kit selected in a game to change, and randomise the kit. You can also choose to not work out how to pass an opponent's ball. Press Button C to finish. Good luck!

The rest of you read on.....

MAIN MENU

At the Main Menu use the Directional Pad to highlight one of the following four options and press Button A to confirm:

- | | |
|------------------|--|
| QUICK MATCH NAME | Select this option to play a quick friendly without having to select teams or change options. It's easier than you might think, try this already! |
| PLAY GAME | Select this to start playing any of the available game types. |
| LOAD GAME | Select this to restore an on going match or tournament that you have previously saved onto a [Visual Memory unit (VM) sold separately]. See the Saving/Loading Your Game section later in this manual. |
| OPTION EDITING | Select this to customise the game's set up. See the Options section later in this manual. |

"QUICK START GAME"

Select this option from the Main Menu by highlighting this option and pressing Button B. You will be taken to the "PLAY GAME" MENU screen where you will play with your opponent under random playing conditions. This option therefore allows you to go straight into fully random play. Your opponent might be Brazil, say, and you might not.

"PLAY GAME"

Select this option from the Main Menu by highlighting this option and pressing Button A. You will be taken to the "PLAY GAME" MENU. Here you will choose the type of competition that you would like to play. Simply highlight the game type required and press Button A. You will then be taken to that competition type's team selection screen. If at any time you wish to go back a screen, simply press Button B on your DREAMCAST controller. For more information see "GAME" TYPE 3 later in the manual. Choose your teams as follows:



To Select Club Teams

Use the Directional Pad to highlight the National League of your choice, then press Button A. Depending on the game type chosen, all the teams in that league appear in either the SELECT CLUB TEAMS window or the window on the left. Use the Directional Pad to highlight the team you want then press Button A. HUMAN or CPU will appear next to the team chosen, and it appears in the SELECT CLUB TEAMS window at the top right.



Note: if you set up a CUSTOM COMPETITION you can select any combination of teams from any national league: once you have chosen teams from one league, press Button B or select "BACK" in the teams window to choose additional teams from a different league.

To Select National Teams

Use the Directional Pad to go to the bottom of the list and highlight either "INTERNATIONAL 1" for World Cup Standard teams Or "INTERNATIONAL 2" for other

A lexicographical competition involving all the 1999-2000 season's 1000000 NATIONAL 1 entrants, with 700000 NATIONAL 2 entrants, took place in the word 'A' competition for the bi-play.

This is a group competition for 32 teams. It is a group stage followed by a knockout stage. The original 16 teams are divided into 8 groups of four, each team in a group plays every other team, and the top two teams from each group then qualify for the knockout stage.

Similar in structure to the International Cup above, except that entry is for club teams only and in the group stage each team plays each other twice.

The Easy mode allows you to get out on the pitch and learn from the start. Practice you can perfect your throw and your set pieces via an option in the Pause Menu.

"SELECT CUP TEAMS"

Depending on the game mode selected, you may have to select a number of computer controlled teams to make up the numbers (for instance International Cup and Tournament require 32 teams) - hence you will not be able to advance from the TEAM SELECTION screen until you pick out some more teams - notice that the number of teams still required is displayed at the bottom right - in the RANDOM TEAMS window.

LEAGUES, CUPS and Tournaments – the Competition Menu

Before each match, when playing any of the above modes, the following menu appears. Press **UP** and **DOWN** on the Directional Pad to highlight an option then press **ENTER**.

FORMATION

Once you have completed the position of your men on the pitch, you must select a formation or direction of play. This is done by pressing the **FORMATION** button at the bottom of the screen. Press **FORMATION** and you will see the following screen:

At the bottom of the screen, you will see the names of the players in your team. All match the colour of your own kit. When you press a letter, it becomes a letter of the formation. Have their shirt numbers shown and markers at the top and bottom of the diagram show your positions.

At the bottom of the screen, you will see the names of the players in your team. All match the colour of your own kit. When you press a letter, it becomes a letter of the formation. Have their shirt numbers shown and markers at the top and bottom of the diagram show your positions.

FORMATION TYPE

Generally when your team goes on the offensive, the players should push forward into the other team's territory, raising the number of attackers in front of the opposition goal when they enter the defence they should retreat back down the pitch to their original position. Select **OFFENSIVE** and use the options below to assign your men positions for when they are on the attack i.e. when you're in possession of the ball. Next select **DEFENSIVE** and use the options below to assign your team new positions for when they are defending i.e. when the opposition is in possession of the ball.

HOW TO MOVE MULTIPLE "BACK"

Highlight any of the letters on the **FORMATION** screen. Press the **Directional Pad** to change the number of men assigned to each role.

At **MIDFIELDERS**:

When you enter a digit the exact position of every player on the pitch will highlight the player's name (press **LEFT** and **RIGHT** on the **Directional Pad** to select the one you want) then press **Button A**. A cross appears over the player's marker on the pitch diagram. Now use the **Directional Pad** to adjust the position of the cross on the pitch. When you press **Button A** again, the player will be moved to his new position.

You can also adjust the position of the defenders, midfielders or forwards as a group. Press **LEFT** and **RIGHT** on the **Directional Pad** to select either **DEFENCE**, **MIDFIELD** or **ATTACK**. In the **MULTIPLAYER** option, then press **Button A**. Now you can use the **Directional Pad** to move your group of players. **LEFT** and **RIGHT** will spread them out or pull them in tight, whereas **UP** and **DOWN** will move them up and down the length of the pitch. Press **Button A** when you are happy with their new positions.



Playing the Game

The Coin Toss

When the game begins, a screen will appear with the following text:

Press LEFT on the Directional Pad to select Team 1
Press RIGHT on the Directional Pad to select Team 2
Press UP on the Directional Pad to select Kick off
Press DOWN on the Directional Pad to select High Kick
Press LEFT on the Directional Pad to select Team 1
Press RIGHT on the Directional Pad to select Team 2
Press UP on the Directional Pad to select Kick off
Press DOWN on the Directional Pad to select High Kick

pressing UP and DOWN on the Directional Pad, the press button A. The team not kicking off gets the consolation of choosing which end of the field to "High Kick" either "KICK LEFT" or "KICK RIGHT" in the same manner by pressing UP and DOWN on the Directional Pad then press button A.

Note: you also set the handicap for your team on this screen, press RIGHT on the Directional Pad to increase your team's skill, and LEFT on the Directional Pad to give your opponent a boost by decreasing your team's skill.



The Game Screen

Team 1's currently selected player marked by a coloured highlight. If you become disoriented, an arrow on the highlight shows the direction of the opposing goal.

Team 2's currently selected player.



Team Name

Goals scored

Match time

Scanner: The white dot represents the ball and is tracked with scanner lines. Team 1's players appear as red dots. Team 2's as blue dots. The currently selected players are the flashing dots.

In-game Controls

BASIC CONTROL METHOD WITHOUT THE BALL (DEFENSIVE PLAY):

Button X	Foot in tackle
Button A	Sliding tackle
Button B	First time shot
Left Trigger	Sprint
Right Trigger	Select nearest player

BASIC CONTROL METHOD WITH BALL (OFFENSIVE PLAY):

Button X	Tap for short pass, hold for long pass (passing accuracy increases with time held)
Button A	Passing power (power)
Button B	Shoot (tap for short, hold for more power, hold for power shot)
Button Y	Tap for throw in, hold for goalkeeping
Left Trigger	Sprint
Right Trigger	Skill moves (see skill moves)

CONTROL METHOD WHEN THE BALL IS IN THE AIR:

Button X	Power header
Button A	Pass/looping header (tap for pass header, hold for looping header)
Button B	Volley/Shot
Button Y	Control ball when receiving a long ball
Left Trigger	Sprint
Right Trigger	Select nearest player

PASSING:

Button A tapped	Control ground pass
Button A hold	Control first time pass
Button A tapped, followed quickly by: - Button X tapped	Control a short pass, followed quickly by the initial pass to the player
- Button A tapped	ground pass in the direction pressed on the D-Pad
- Button B tapped + D-Pad	player receiving the pass plays a first time pass in the direction pressed on the D-Pad

SKILL MOVES:

Right trigger hold + D-Pad in the direction of the player's facing direction

D-Pad Forward	Forward Shimmy
D-Pad Left	Drag ball left
D-Pad Right	Drag ball right
D-Pad Back	Back Kick
D-Pad Central	pull ball while moving

GOAL KEEPER CONTROLS

Directional Pad	Use this to move the Flight Path Indicator (see box) around the pitch - this is where the keeper will attempt to place the ball
Button A	Tap Button A to roll the ball out, for more distance hold down Button A to throw or kick the ball out
Button B	Drop the ball at the Keeper's feet, from then on the keeper can be controlled like any other player

The Flight Path Indicator

The Flight Path Indicator appears at various points as the user can place the ball anywhere on the pitch at any range. It basically shows the path the ball will take once you press a button from the point of the touch. From the Directional Pad, it shows the angle required to direct the ball towards the goal.



Throw-ins

When the ball crosses the touch line, throw-ins are awarded. From the touch line, you can throw the ball back into the play.

Directional Pad	Use this to aim the throw in towards the goal.
Button A	Use this to throw the ball back into play from the touch line.

Corners

An corner kick is awarded to the opposing team if the ball has crossed the goal line last before it crosses the touch line.

Directional Pad	Use this to aim the kick in conjunction with the Flight Path Indicator.
Button A	Press this to take the corner towards the goal.
Button B	This takes you from the back of the box to being on the edge of the penalty box.

Free Kick

Free kicks are awarded if a foul is committed outside the penalty area. Kick controls are standard for controlling a player in possession; however, you can also bring up the Flight Path Indicator by pressing the left trigger, or the direct free kick control by pressing the Flight Pad.

Direct Free Kick

[illegible]

To find out more about the date, time, and location of the next event, manipulate your **defensive** well. Pressing **Button X** will add a new layer. Pressing **Button Y** adds a layer.

Penalty Kicks

A penalty is awarded to the attacking team when one of their players is fouled while in possession inside the penalty area.

Kicker controls: Hold the Directional Pad to aim the ball to a particular part of the goalmouth then press Button A to take the kick.

Goalkeeper controls: Press the Directional Pad to control the movement of the goalkeeper. Press Button A to make him dive.

PAUSE MENU

You can bring up the in-game menu at any time during play by pressing the START button to pause the game. Pressing the SELECT button will open the Pause Game menu. Press LEFT and DOWN on the Directional Pad to highlight one of the following, then press Button A to select it:



"REPLAY"

Choose this to view a replay of the last few seconds.
See the Watching a Replay section later in this manual
for more details.

“FORMATION”

[illegible]

"SUBSTITUTION"

Note that the number of sub-solutions of $(1) \leq d$ is $d^2 + 1$ if d is even and d^2 if d is odd.

"CAMERA"

3. Select a different viewpoint from which to view the game by using the arrow keys on the Directional Pad to highlight either of the following and then press **RIGHT** to select the viewpoint:

- a. To go the setting distance either **NIGHT**, **MORNING** or **TWILIGHT**.
- b. To go the angle either **10°**, **30°**, **45°**, **60°**, **75°**, **90°**, **105°**, **120°**, **135°**, **150°**, **165°**, **180°**, **195°**, **210°**, **225°**, **240°**, **255°**, **270°**, **285°**, **300°**, **315°**, **330°**, **345°** (for isometric) or a 45 degree angle on.
- c. To go the distance either **100**, **200**, **300**, **400**, **500**, **600**, **700**, **800**, **900**, **1000** which sets you back.

"STATISTICS"

This takes you to the Statistics screen – see the Team Statistics section.

"RESUME"

Returns you to the action.

“QUIT”

Press the **Y** key to highlight "YLS" and press Button A to quit the game.

Watching a Replay

Press **ENTER** to watch a replay. Press the **OK** Button **X**

to proceed to the replay screen. Press the **OK** Button **Y** to go

back to the main menu. Press the **OK** Button **Z** to return to the

main menu. Press the **OK** Button **A** to return to the main menu.

If you press the **OK** Button **X** to watch a replay, you will

up the replay screen. If you press the **OK** Button **Y**, you

press button **A**.



"TARGET"

To watch the replay, select the **target** of the replay. A particular

player first select his team then choose the player. The first line

the default line with the camera of the ball, select the "KICK"

"PLAYER VIEW"

This button gives you the replay from the **point** of view of anyone on the pitch: players, or

camera, select either team then select any player or choose the point of view.

Press **MAN 1** or **LINE SMAN 2**

"RESUME"

Press this to resume the replay.

"MAIN MENU"

Choose this to return to the main menu.

Pause Options In Practice mode

If you bring up the Pause Menu during Practice mode you have the option of practicing any of four set pieces (corner, throw ins, free-kicks and penalties) highlight one and press button **A**.

Loading a game:

...and the *Myrica* growing there. Mead then prepared a list of plants for the ...
...with a list of plants as to the ...
...of the saved garden ...

“OPTIONS”

[illegible]

"MAIN MENU"

...to leave the Clitoris Major

"SOUND"

Volume controls for "COMMENTARY," "CROWD," "RUSH," and "Music."

"GAME RULES"

"CONTROLLERS"

This screen lets you customize the button configuration for the **Navigation Pad**. The button used during play appears next to two bars, the top bar displays the button's function when in possession of the ball, the bottom bar displays the function when not in possession. Use the Directional Pad to highlight one of the pairs of functions, then press the new button you wish to assign to those functions.

To return to the default configuration shown in this manual highlight "RESTORE
of All" and press Button A. To edit this screen highlight "CONTINUE" at top left
then press Button A. If you wish to re-configure Controller 2 (or Controllers 3 or 4)
must use that Controller to select "CONTROLLERS" from the Options Menu.

“ENVIRONMENT”

“VM” If you have a Visual Memory unit, select it from the menu and press UP and DOWN on the Directional Pad to have the video settings for you.

“C” Change the conditions of the game display, screen format, font display display, and the other items. You have to go to the menu and select the item. The right joystick can hal off the screen format type, screen format and font display.

“KICK OFF” Control the kick off by the ball to make played out the clock. (midday, afternoon, early morning or night) and the thermometer or the light show. The affects temperature. Choose the time when the start time chosen here.

“MISCELLANEOUS”

“P” Press UP and DOWN on the Directional Pad to highlight this option and press Button A to confirm. This will return you to the main menu.

“S” Press UP and DOWN on the Directional Pad to highlight this option and press Button A to confirm. This will return you to the main menu.

“GAME DURATION” This can be set to anything from 1 to 999999.

LOAD AND SAVE OPTIONS

This menu allows you to save changes to the options, find previously saved options, and restore the original settings.

“BACK TO OPTIONS”

Press UP and DOWN on the Directional Pad to highlight this option and press Button A to confirm. This will return you to the main menu.

“LOAD”

Press UP and DOWN on the Directional Pad to highlight this option and press Button A to confirm. Next press UP and DOWN on the Directional Pad to highlight YES if you would like to load the previously saved options settings and NO if you decide not. Press Button A to confirm and you will return to the previous menu.

Note: If there are no OPTIONS saved on the Visual Memory unit, or there is no VM inserted in the Controller, the message: Unable to load file will be displayed, press Button A to return to the previous menu.

'SAVE'

[illegible]

'SELECT FAVOURITE TEAM'

A fourth rule: Next period, LP and team members will select a new away team. Once selected, members will have 10 minutes to discuss their options. Each time you play, your favourite team or teams will be selected in the queue for the next round.

Note: If there are no **DISK** or **SAVES** on the VM and/or there is no **ADP** (adapter) on the controller, or the VM just is full, the message "Unable to save file" will be displayed. Press **Altion A** to return to the previous menu.

'RESTORE DEFAULTS'

Press **OFF** and **ON** in the Directional Pad to highlight this option and press **Enter** to confirm. Next press **OFF** and **ON** in the Directional Pad to highlight **YES** if you want to change the alarm settings and **NO** if you decide not to. Press **Enter** to

NOTE: Only use if DE NS are in the same room as the person already in DORM. Save on the initial 1/2 hr. decide to save and if you are the first person this is.

Sélection Langue

La Jaque, J. "The Devil in the City" 2000. Oil on wood. Dimensions: 100 cm by 100 cm. The work is a portrait of a man in a dark suit, looking directly at the viewer. The background is dark and textured. The man's face is illuminated, showing a serious expression. The overall mood is somber and intense.

Menu principal et Partie rapide

[illegible]

Pour les autres, nous en sommes au...

MENU PRINCIPAL

des myrtilles de la prairie, une collection de 1000 graminées, une collection de 1000
choix et apprivoise le bœuf. A pour son...

(a) $\frac{1}{2}$ (b) $\frac{1}{2}$ (c) $\frac{1}{2}$ (d) $\frac{1}{2}$ (e) $\frac{1}{2}$ (f) $\frac{1}{2}$ (g) $\frac{1}{2}$ (h) $\frac{1}{2}$ (i) $\frac{1}{2}$ (j) $\frac{1}{2}$ (k) $\frac{1}{2}$ (l) $\frac{1}{2}$ (m) $\frac{1}{2}$ (n) $\frac{1}{2}$ (o) $\frac{1}{2}$ (p) $\frac{1}{2}$ (q) $\frac{1}{2}$ (r) $\frac{1}{2}$ (s) $\frac{1}{2}$ (t) $\frac{1}{2}$ (u) $\frac{1}{2}$ (v) $\frac{1}{2}$ (w) $\frac{1}{2}$ (x) $\frac{1}{2}$ (y) $\frac{1}{2}$ (z) $\frac{1}{2}$

CHARGER LE PARTI pour charger un champignon, il faut le sauvegarder préalablement sauvegardés sur un *Physical Memory* séparément. Reportez vous à la «Clon Sauvegarder/Charger plus loin dans ce manuel

pour modifier certains paramètres en jeu. Reportez-vous à la section consacrée aux options pour plus de détails.

PARTIE RAPIDE

Après avoir sélectionné le mode de jeu, appuyez sur le bouton **START** pour commencer la partie. Vous pouvez alors jouer à la partie. Les conditions de jeu aléatoires sont indiquées par un **Y** sur l'écran. (Voir la page 36.)

JOUER

Après avoir sélectionné le mode de jeu, appuyez sur le bouton **START** pour commencer la partie. Appuyez sur le bouton **A** pour sélectionner une équipe. À la fin du match, appuyez sur le bouton **B** pour sélectionner une autre équipe. Si vous souhaitez quitter la compétition avec la croix multidirectionnelle, appuyez sur le bouton **A**. Le jeu de l'équipe d'après vous est alors proposé. Vous souhaitez revenir à l'écran précédent, appuyez simplement sur le bouton **B**. Pour plus de détails sur les différents types de compétitions que vous pouvez disputer, reportez-vous à la section correspondante de ce manuel. Pour choisir une équipe, procédez de la manière suivante :



Pour sélectionner une équipe

Sélectionnez le bouton multidirectionnel pour sélectionner le club ou le national de votre choix et appuyez sur le bouton **A** pour confirmer. Le type de compétition est alors sélectionné. Le bouton multidirectionnel apparaît soit dans la fenêtre **CHAMPIONNAT**, soit dans la fenêtre **CHAMPIONNAT PERSONNELISÉ**.

Le bouton multidirectionnel apparaît soit dans la fenêtre **CHAMPIONNAT**, soit dans la fenêtre **CHAMPIONNAT PERSONNELISÉ**. Utilisez la croix multidirectionnelle pour sélectionner le club de votre choix et appuyez sur le bouton **A** pour confirmer. La mention du joueur hôte ainsi que le bouton multidirectionnel apparaît à côté de l'équipe sélectionnée ainsi que le bouton **START** dans la fenêtre **CHAMPIONNAT**.



Remarque : que dans le cas où vous organisez un championnat personnalisé, vous pouvez sélectionner une combinaison d'équipes de tous horizons. Une fois que vous avez choisi un ou plusieurs clubs d'un championnat, appuyez sur le bouton **B** ou sélectionnez **RETOUR** dans la fenêtre des équipes pour pouvoir sélectionner des équipes d'autres championnats.

Pour sélectionner des équipes nationales

Utilisez la croix multidirectionnelle pour aller en bas de la liste et sélectionner soit **1. NATIONAL** 1^{er} pour les équipes standard de Coupe du Monde, soit

de l'ÉVALUATION de la performance de toutes les équipes de la planète. Si vous appuyez maintenant sur le bouton A, vous allez dans la fenêtre CLU35 et sélectionner l'équipe de votre choix.

Pour sélectionner des équipes au hasard

Pour opérer dans le mode aléatoire, il faut d'abord sélectionner quel championnat sera joué, puis la saison, puis les équipes à jouer, puis enfin le bouton A. Spécifiez le système d'équipes (Nations ou Clubs), puis la croix multidirectionnelle vers la console ou la gauche dans la fenêtre CLU35 pour appuyer alors sur le bouton A la quantité de fois désirées. Le mode aléatoire est :

1. Sélectionnez dans la fenêtre CLU35 le championnat souhaité (Nations ou Clubs) et appuyez sur le bouton A.
2. Sélectionnez la saison (1990-1991 ou 1991-1992) et appuyez sur le bouton A.
3. Sélectionnez la croix multidirectionnelle vers la console ou la gauche dans la fenêtre CLU35 et appuyez sur le bouton A.

Le bouton A permet de sélectionner la quantité de fois que vous voulez sélectionner les équipes au hasard.

Une fois que vous avez sélectionné le championnat, la saison et les équipes à jouer, appuyez sur le bouton A, sur la croix multidirectionnelle vers la console ou la gauche dans la fenêtre CLU35 AU HASARD, puis appuyez sur le bouton A pour sélectionner la première ou la seconde option de cette compétition.

TYPE DE MATCH

L'option CLU4R vous permet d'accéder aux compétitions suivantes :

MATCH AMICAL

Le match amical est le :

1. Le match officiel entre deux équipes nationales ou deux clubs dans lequel se joue le championnat. Auquel cas, vous pouvez participer à la compétition.

2. Le match officiel entre deux équipes nationales ou deux clubs dans lequel se joue le championnat. Auquel cas, vous pouvez participer à la compétition.

3. Le match officiel entre deux équipes nationales ou deux clubs dans lequel se joue le championnat. Auquel cas, vous pouvez participer à la compétition.

4. Le match officiel entre deux équipes nationales ou deux clubs dans lequel se joue le championnat. Auquel cas, vous pouvez participer à la compétition.

5. Le match officiel entre deux équipes nationales ou deux clubs dans lequel se joue le championnat. Auquel cas, vous pouvez participer à la compétition.

6. Le match officiel entre deux équipes nationales ou deux clubs dans lequel se joue le championnat. Auquel cas, vous pouvez participer à la compétition.

7. Le match officiel entre deux équipes nationales ou deux clubs dans lequel se joue le championnat. Auquel cas, vous pouvez participer à la compétition.

8. Le match officiel entre deux équipes nationales ou deux clubs dans lequel se joue le championnat. Auquel cas, vous pouvez participer à la compétition.

9. Le match officiel entre deux équipes nationales ou deux clubs dans lequel se joue le championnat. Auquel cas, vous pouvez participer à la compétition.

COUPE INTERNATIONALE
INTERNATIONAL

Il s'agit d'une compétition qui fait intervenir les équipes nationales professionnelles. L'INTERNATIONAL a 1 proposition de jeu, le Coupe du Monde, alors qu'INTERNATIONALE a 2 propositions de jeu, les équipes représentatives du monde entier et les équipes nationales professionnelles. Il s'agit de la compétition qui s'adresse aux professionnels.

AMATEUR
AMATEUR

Il s'agit d'une compétition qui fait intervenir les équipes amateurs. L'AMATEUR a 2 propositions de jeu, les équipes amateurs et les équipes professionnelles. Il s'agit de la compétition qui s'adresse aux amateurs.

AMATEUR INTERNATIONAL

Il s'agit d'une compétition par élimination directe qui fait intervenir les équipes amateurs et les équipes professionnelles. Les deux parties sont jouées sur deux jours consécutifs, les finales et la grande finale.

COUPE INTERNATIONALE
INTERNATIONAL

Il s'agit d'une compétition qui se déroule selon la formule classique du Coupe du Monde. Les 32 équipes sont réparties en 8 groupes de quatre, chacune des équipes s'affronte contre les trois autres équipes de son groupe. Les deux premiers accèdent aux huitièmes de finale et la compétition se poursuit par élimination directe jusqu'à la finale.

COUPE INTERNATIONALE

Il s'agit d'une compétition qui se déroule selon la formule classique du Coupe du Monde. Les 32 équipes sont réparties en 8 groupes de quatre, chacune des équipes s'affronte contre les trois autres équipes de son groupe. Les deux premiers accèdent aux huitièmes de finale et la compétition se poursuit par élimination directe jusqu'à la finale.

INTERNATIONAL

Il s'agit d'une compétition qui se déroule selon la formule classique du Coupe du Monde. Les 32 équipes sont réparties en 8 groupes de quatre, chacune des équipes s'affronte contre les trois autres équipes de son groupe. Les deux premiers accèdent aux huitièmes de finale et la compétition se poursuit par élimination directe jusqu'à la finale.

SELECTION DES EQUIPES

En fonction du mode de jeu choisi, vous aurez à sélectionner un certain nombre d'équipes contrôlées par la console pour faire le nombre des coupes, notamment nécessitent la participation de 32 équipes. Tant que ce n'est pas fait, vous ne pouvez accéder à l'écran de MENU PRÉLIMINAIRE. Le nombre d'équipes qui restent à sélectionner est indiqué en bas à droite dans la fenêtre CLUB AVAILABLE.

Menu des CHAMPIONNATS et COUPES

Le jeu apparaît avant le début de chaque match lorsque vous jouez un des modes de jeu rétrograde. Orientez la croix multidirectionnelle vers le Haut ou le Bas pour sélectionner une option, puis appuyez sur le bouton A pour valider.

U = 1.5, 4.0, 8.0, 16.0, 32.0, 64.0, 128.0, 256.0, 512.0, 1024.0, 2048.0, 4096.0, 8192.0, 16384.0, 32768.0, 65536.0, 131072.0, 262144.0, 524288.0, 1048576.0, 2097152.0, 4194304.0, 8388608.0, 16777216.0, 33554432.0, 67108864.0, 134217728.0, 268435456.0, 536870912.0, 1073741824.0, 2147483648.0, 4294967296.0, 8589934592.0, 17179869184.0, 34359738368.0, 68719476736.0, 137438953472.0, 274877906944.0, 549755813888.0, 1099511627776.0, 2199023255552.0, 4398046511104.0, 8796093022208.0, 17592186044416.0, 35184372088832.0, 70368744177664.0, 140737488355328.0, 281474976710656.0, 562949953421312.0, 1125899906842624.0, 2251799813685248.0, 4503599627370496.0, 9007199254740992.0, 18014398509481984.0, 36028797018963968.0, 72057594037927936.0, 144115188075855872.0, 288230376151711744.0, 576460752303423488.0, 1152921504606846976.0, 2305843009213693952.0, 4611686018427387904.0, 9223372036854775808.0, 18446744073709551616.0, 36893488147419103232.0, 73786976294838206464.0, 147573952589676412928.0, 295147905179352825856.0, 590295810358705651712.0, 1180591620717411303424.0, 2361183241434822606848.0, 4722366482869645213696.0, 9444732965739290427392.0, 18889465931478580854784.0, 37778931862957161709568.0, 75557863725914323419136.0, 151115727451828646838272.0, 302231454903657293676544.0, 604462909807314587353088.0, 1208925819614629174706176.0, 2417851639229258349412352.0, 4835703278458516698824704.0, 9671406556917033397649408.0, 19342813113834066795298816.0, 38685626227668133590597632.0, 77371252455336267181195264.0, 154742504910672534362390528.0, 309485009821345068724781056.0, 618970019642690137449562112.0, 1237940039285380274899124224.0, 2475880078570760549798248448.0, 4951760157141521099596496896.0, 9903520314283042199192993792.0, 19807040628566084398385987584.0, 39614081257132168796771975168.0, 79228162514264337593543950336.0, 158456325028528675187087900672.0, 316912650057057350374175801344.0, 633825300114114700748351602688.0, 1267650600228229401496703205376.0, 2535301200456458802993406410752.0, 5070602400912917605986812821504.0, 10141204801825835211973625643008.0, 20282409603651670423947251286016.0, 40564819207303340847894502572032.0, 81129638414606681695789005144064.0, 162259276829213363391578010288128.0, 324518553658426726783156020576256.0, 649037107316853453566312041152512.0, 1298074214633706907132624082305024.0, 2596148429267413814265248164610048.0, 5192296858534827628530496329220096.0, 10384593717069655257060992658440192.0, 20769187434139310514121985316880384.0, 41538374868278621028243970633760768.0, 83076749736557242056487941267521536.0, 166153499473114484112975882535043072.0, 332306998946228968225951765070086144.0, 664613997892457936451903530140172288.0, 1329227995784915872903807060280344576.0, 2658455991569831745807614120560689152.0, 5316911983139663491615228241121378304.0, 10633823966279326983230456482242756608.0, 21267647932558653966460912964485513216.0, 42535295865117307932921825928971026432.0, 85070591730234615865843651857942052864.0, 170141183460469231731687303715884105728.0, 340282366920938463463374607431768211456.0, 680564733841876926926749214863536422912.0, 1361129467683753853853498429727072845824.0, 2722258935367507707706996859454145691648.0, 5444517870735015415413993718908291383296.0, 10889035741470030830827987437816582766592.0, 21778071482940061661655974875633165533184.0, 43556142965880123323311949751266331066368.0, 87112285931760246646623899502532662132736.0, 174224571863520493293247799005065324265472.0, 348449143727040986586495598010130648530944.0, 696898287454081973172991196020261297061888.0, 1393796574908163946345982392040522594123776.0, 2787593149816327892691964784081045188247552.0, 5575186299632655785383929568162090376495104.0, 11150372599265311570767859136324180752990208.0, 22300745198530623141535718272648361505980416.0, 44601490397061246283071436545296723011960832.0, 89202980794122492566142873090593446023921664.0, 178405961588244985132285746181186892047843328.0, 356811923176489970264571492362373784095686656.0, 713623846352979940529142984724747568191373312.0, 1427247692705959881058285969449495136382746624.0, 28544953

szabványosított, integrált program

Journal of the Acoustical Society of America
100(1), 1996

Il est évident que la somme des scores des classes est égale à la somme des scores des individus. Ainsi, si la somme des scores des individus est 100, la somme des scores des classes est aussi 100.

AFFICHER CLASSEMENT

• **Linkage** **q**

Comment la croix multicolore reflète-t-elle la diversité des groupes du classement ? Vous pouvez aussi utiliser les données de pêche pour explorer d'autres aspects de la diversité de la même manière que les données de la température de l'eau. Appuyez sur le bouton **Données** à l'extrémité inférieure droite de la page.

MENU PREPARATOIRE

Le système croix multidirectionnelle vous permet d'ajuster la position de la croix par rapport à l'axe principal de la poutre, de façon à obtenir la forme désirée. Le système croix multidirectionnelle est disponible pour chaque taille de la poutre. Les utilisateurs du système croix multidirectionnelle peuvent également choisir d'ajuster la forme de la poutre.

Une fois que vous avez choisi une équipe, vous pouvez :

- changer la formation, opérer des modifications ;
- placer le placement sur le terrain ou affecter certains joueurs ;
- le marquage : Orienter la croix multicolore (nulle) vers le haut et le bleu pour modifier la subtilance MODIF TACTIQUE ou MODIF MARQUAGE et appuyer sur la touche **ENTER** d'un point de l'équipe apparaît et vous pouvez consulter ses statistiques personnelles ou l'affecter à un type de marquage particulier. Effectuez les changements souhaités et confirmez avec le bouton **A**. Une fois que les tactiques (élimés) vous conviennent, sélectionnez **JOUER** pour lancer le match.

MODIFIER LA TACTIQUE

Vous pouvez modifier la tactique à tout moment pendant la partie. Pour cela, appuyez sur la touche **FORMATION** (située à gauche du bouton **GOAL**). Le menu **FORMATION** apparaît à l'écran. Le bouton **FORMATION** est toujours actif pendant la partie. Appuyez sur la touche **FORMATION** à nouveau pour revenir au jeu.

Appuyez sur la touche **FORMATION** à nouveau pour accéder au menu **FORMATION** pendant la partie.

À l'écran, le diagramme de la tactique est représenté. Le terrain est divisé en zones qui représentent vos joueurs. Les joueurs défendent votre maillot. Le numéro du joueur est inscrit à côté. Les points en bas et en haut du diagramme sont les camps adverses.

2) **FORMATION TYPE** D'une manière générale, lorsque votre équipe attaque, les joueurs doivent monter et investir la moitié de terrain adverse pour essayer d'inscrire le ballon. Lorsque votre équipe est plus en ballon, les joueurs doivent revenir et défendre. Sélectionnez la phase **DÉFENSE** lorsque vous êtes en possession du ballon et utilisez les différentes options pour affecter une position d'attaque à vos joueurs. Sélectionnez ensuite la phase **DÉFENSE** (quand l'équipe adverse est en possession du ballon) et renouvelez l'opération pour déterminer le placement de vos joueurs en défense.

3) **PLACEMENT DES JOUEURS** Sélectionnez en surbrillance un des postes ci-dessous puis appuyez sur la touche **FORMATION**. Sélectionnez la gauche ou la droite pour modifier le numéro du joueur qui occupe ce poste. Appuyez sur la touche **FORMATION** à nouveau pour choisir le joueur. Choisissez **O** (oui) ou **N** (non).

4) **Déplacer le joueur** Vous pouvez ajuster la position de base des joueurs sur le terrain. Sélectionnez le joueur en mettant son nom en surbrillance et en validant avec le bouton **A**. Une croix apparaît alors au dessus du point représentant le joueur sur le diagramme. Servez-vous de la croix multidirectionnelle pour repositionner cette croix sur le terrain et appuyez sur le bouton **A** pour valider. Le joueur prendra alors sa nouvelle position.

Vous pouvez aussi définir la position des lignes de défenseurs, milieux ou attaquants. Sélectionnez Défense, Milieu ou Attaque dans l'option **DEFIL. JOUEURS** et appuyez sur le bouton **A**. Utilisez alors la croix multidirectionnelle pour les positionner sur le terrain de la manière indiquée. Appuyez sur le bouton **A** lorsque leurs nouvelles positions vous conviennent.

5) **RÉGLAGE PAR DÉFAUT** Si vous n'êtes pas satisfaits de vos modifications et souhaitez l'annuler, mettez l'option **RÉGLAGE PAR DÉFAUT** en surbrillance et appuyez sur le bouton **A** pour retourner à la formation standard.



JOUER

La Toss

Avant le début du jeu, les deux équipes se réunissent au milieu du terrain et le capitaine de l'équipe 1 lance la pièce de monnaie. Le capitaine de l'équipe 2 choisit si la pièce tombe sur pile ou sur face. Ensuite, les deux équipes se dirigent vers le terrain de jeu. Le capitaine de l'équipe 1 lance la pièce de monnaie. Le capitaine de l'équipe 2 choisit si la pièce tombe sur pile ou sur face. Ensuite, les deux équipes se dirigent vers le terrain de jeu.



Après la Toss, les joueurs se placent à leur niveau de jeu. Les joueurs de l'équipe 1 se placent à leur niveau de jeu. Les joueurs de l'équipe 2 se placent à leur niveau de jeu. Les joueurs de l'équipe 1 se placent à leur niveau de jeu. Les joueurs de l'équipe 2 se placent à leur niveau de jeu.

L'écran de jeu

Le jeu se déroule sur un terrain de jeu. Les joueurs de l'équipe 1 se placent à leur niveau de jeu. Les joueurs de l'équipe 2 se placent à leur niveau de jeu. Les joueurs de l'équipe 1 se placent à leur niveau de jeu. Les joueurs de l'équipe 2 se placent à leur niveau de jeu.

Le jeu se déroule sur un terrain de jeu. Les joueurs de l'équipe 1 se placent à leur niveau de jeu. Les joueurs de l'équipe 2 se placent à leur niveau de jeu. Les joueurs de l'équipe 1 se placent à leur niveau de jeu. Les joueurs de l'équipe 2 se placent à leur niveau de jeu.



Le jeu se déroule

Le jeu se déroule sur un terrain de jeu. Les joueurs de l'équipe 1 se placent à leur niveau de jeu. Les joueurs de l'équipe 2 se placent à leur niveau de jeu. Les joueurs de l'équipe 1 se placent à leur niveau de jeu. Les joueurs de l'équipe 2 se placent à leur niveau de jeu.

Nom de l'équipe

Résultats

Commandes

COMMANDES SANS LE BALLON (DEFENSE)

Bouton X	Jade normal
Bouton A	Jade glissé
Bouton B	Glissement
Bouton analogique G	Prester
Bouton analogique D	Sélectionner le joueur le plus proche du ballon

COMMANDES AVEC LE BALLON (ATTAQUE)

Bouton X	Passer / tirer / tirer en force et tirer à l'arrière
Bouton A	Press (tête)
Bouton B	Tir puissant / tirer en force / tirer en puissance de tir à l'arrière et tirer à l'arrière / tirer en force pour donner de l'effet
Bouton Y	Passer en profondeur (à l'arrière du terrain) (Bouton enfoncé)
Bouton analogique G	Sprinter
Bouton analogique D	Les autres (se reporter à la section correspondante)

COMMANDES LORSQUE LE BALLON EST EN L'AIR

Bouton X	Tête puissante
Bouton A	Passer / tirer lobé / varier le ballon (forcé)
Bouton B	Reprise de tête
Bouton Y	Retour du ballon à la réception d'un longue passe
Bouton analogique G	Sprinter
Bouton analogique D	Sélectionner le joueur le plus proche du ballon

PASSES

Bouton A	Passer normale à ras de terre
Bouton A enfoncé	Passer normale en sautoir
Bouton A, suivi rapidement du Bouton X	Le joueur qui reçoit le ballon réalise la passe en sautoir et reprend le jeu
ou du bouton A	Le joueur qui reçoit le ballon réalise la passe à ras de terre et reprend le jeu
ou du bouton B + croix multidirectionnelle	Le joueur qui reçoit le ballon réalise la passe à ras de terre dans la direction choisie

FEINTES

Bouton analogue D enfoncé + croix multidirectionnelle (en fonction de la direction à laquelle le joueur fait face).

Croix multidirectionnelle avant	Dribble avant (passement de jambe)
Croix multidirectionnelle gauche	Dribble sur la gauche (râteau)
Croix multidirectionnelle droite	Dribble sur la droite (râteau)
Croix multidirectionnelle arrière	Dribble arrière (râteau)
Croix multidirectionnelle centre	Dribble à plat (genou)

COMMANDES DU GARDIEN

Croix multidirectionnelle	Orientez l'indicateur de direction sur le terrain pour déterminer l'endroit où le gardien de but va envoyer le ballon
Bouton A	Appuyez sur le bouton A pour faire une passe et maintenez enfoncé pour l'envoyer plus loin.
Bouton B	Pour mettre la balle à terre. Le gardien peut alors être contrôlé comme un autre joueur.

L'Indicateur de direction

L'icône apparaît lors des tentatives de jeu libre, des dégagements aux six mètres, des corners et des coups francs. Elle permet de déterminer à quel angle envoyer le ballon et indique la trajectoire prévue. Servez-vous de l'indicateur directionnel pour déterminer la trajectoire du ballon à l'aide des boutons analogiques gauche et droit pour l'angle de l'indicateur.



Touches

Un coup franc est accordé à une équipe lorsque l'un de ses joueurs est victime d'une faute. Les coups francs sont classés en deux catégories : coup franc direct et coup franc indirect.

Croix multidirectionnelle	Orientez le coup de pied de franc grâce à l'indicateur de direction.
Bouton A	Appuyez sur le bouton A pour tirer le ballon dans la direction indiquée par le bouton X. Le ballon qui se trouve à l'extérieur de la surface de réparation.

Corners

Un corner est accordé à une équipe lorsqu'un des joueurs de l'équipe de défense touche le dernier le ballon avant qu'il ne franchisse la ligne de but ou l'extérieur de la cage du gardien.

Croix multidirectionnelle	Orientez le coup de pied de corner grâce à l'indicateur de direction.
Bouton A	Envoyez le ballon à l'un des quatre coins.
Bouton B	En appuyant sur le bouton B, vous faites bouger vos attaquants dans la surface. Il y a trois positions différentes, de la limite de la surface de réparation aux cages du gardien.

Coup franc

Un coup franc est accordé à une équipe lorsqu'un de ses joueurs est victime d'une faute en dehors de la surface de réparation. Les commandes de tir pour un coup franc sont les mêmes qu'en cours de jeu. Vous pouvez recourir à l'indicateur de direction en appuyant sur le bouton analogique gauche ou les commandes des coups franc direct en appuyant sur le bouton analogique droit.

Coup franc direct

[illegible]

Remarque : Si vous êtes en ensb, vous pouvez aussi utiliser le bouton X pour réinitialiser les données de la table.

Penalty

Le permis est accordé à une équipe lorsque la seule faute directe a été commise sur l'un de ses joueurs dans la surface de réparation adverse.

Contrôles de tir : utilisez la croix multidirectionnelle pour sélectionner dans quelle partie des bois adverses vous souhaitez loger le ballon puis appuyez sur le bouton **X** pour tirer.

Contrôles du gardien : utiliser la flèche multidirectionnelle pour orienter le joueur afin qu'il puisse passer sur le bouton A pour plonger.

MENU PAUSE

Vous pouvez accéder au menu Pause à n'importe quel moment du match en appuyant sur le bouton START. Sélectionnez sous la croix (multidirectionnelle) pour sélectionner l'une des options et appuyez sur le bouton A pour confirmer.

RALENTI

Pour visionner le ralenti de la dernière action Reportez-vous à la section Ralenti un peu plus loin dans ce manuel pour plus détails

FORMATION

Pour modifier votre formation en cours de match. Utilisez la croix multidirectionnelle vers le haut ou le bas pour choisir un secteur de jeu et vers la gauche ou la droite

Regarder un ralenti

Pour regarder le ralenti, appuyez sur le bouton **Pause**. Utilisez les boutons **OK** et **Direction** pour sélectionner l'option **Revoir** du menu **Pause**. Appuyez sur le bouton **A** pour accéder au ralenti. Utilisez les boutons **Direction** et **OK** pour accéder / quitter le ralenti. Appuyez sur le bouton **OK** pour retourner au menu **Pause** ou au menu principal. Appuyez sur le bouton **A** pour accéder aux options proposées et confirmer en appuyant sur le bouton **A**.



CAMERA ISOLEE

Pour regarder le ralenti avec la caméra centrée sur le joueur pallier (lig. 100), d'abord l'équipe puis le joueur. Pour retourner à la vue par défaut avec la caméra suivant le ballon, sélectionnez **SUIVRE LE BALLON**.

ACTION VUE PAR LE JOUEUR

Grâce à cette option, vous pouvez suivre le ralenti du point de vue de n'importe quel joueur ou arbitre du match. Sélectionnez un joueur ou encore l'un des arbitres.

REVENIR AU JEU

Pour retourner au jeu, appuyez sur le bouton **OK**.

MENU PRINCIPAL

Pour sortir du menu Ralenti et retourner au menu Pause, appuyez sur le bouton **OK**. Appuyez sur le bouton **OK** pour accéder au menu **Pause** en mode d'entraînement. Si vous activez le menu Pause en cours d'entraînement, vous accédez à une des quatre options spécifiques d'entraînement : le corner, la touche, le coup franc et le penalty. Sélectionnez celle de votre choix et appuyez sur le bouton **A** pour confirmer.

Le coup de sifflet final

Ecran de statistiques Equipe

Il est affiché le temps et à la fin du temps, l'équipe gagnante. Vous pouvez aussi l'examiner à partir du menu Match. Cet écran est constitué de deux colonnes de statistiques pour chaque équipe qui vous permettent de connaître les performances de l'équipe. Le tableau ci-dessous illustre comment sont présentés un coup d'œil de voir la performance des deux équipes dans le secteur partie de la saison.

Tableau ci-dessous pour les statistiques de la saison 2000-2001. Les données sont présentées dans le tableau ci-dessous.

Statistiques joueur

Servez-vous du menu Match pour accéder aux statistiques des joueurs. Vous pouvez sélectionner une équipe et dans le coin inférieur droit et appuyez sur le bouton A. Sélectionnez d'importe quel joueur pour afficher les statistiques de ce joueur. Les données sont présentées dans le tableau ci-dessous.

Une fois que vous avez étudié les statistiques, sélectionnez REJOUER (disponible en mode Match) ou FINIR pour continuer.

Sauvegarder/Charger une partie

Vous devez disposer d'un Disque Mémoire pour sauvegarder votre partie. Chaque partie s'occupe d'occuper 36 blocs mémoire.

Sauvegarder une partie

Sélectionnez SAUVEGADE PARTIE dans le menu des Championnats et Coupes et appuyez sur le bouton A pour confirmer. Orientez la flèche multidirectionnelle vers le haut ou le bas pour sélectionner CREER UNE NOUVELLE SAUVEGARDE ou bien si vous souhaitez effacer une autre partie préalablement sauvegardée, sélectionnez la, appuyez sur le bouton A et renouvelez l'opération en choisissant OUI confirmez de nouveau avec le bouton A.



Tableau ci-dessous pour les statistiques de la saison 2000-2001.

Equipe	Matchs	Buts	Cartes	Points
Equipe A	10	15	10	100
Equipe B	10	12	15	90



Charger une partie

Appuyez sur **Options** dans le menu principal et appuyez sur la touche de direction droite pour accéder au menu **Charger une partie**. Sélectionnez la partie de votre choix avec la croix directionnelle et appuyez sur la touche **A**.

OPTIONS

Le menu Options est accessible par la touche **Options** du bouton droit de votre stick. Une croix directionnelle permet de sélectionner une option, le bouton **A** la valide, et le bouton **B** la modifie. Appuyez sur la croix directionnelle vers le haut ou le bas pour sélectionner une option et sur la touche **A** pour la valider. Appuyez sur la touche **B** pour modifier. Vous retournez au menu précédent en appuyant sur la touche **Back**.

RETOUR AU MENU PRECEDENT

Pour quitter le menu d'options.

SONS

Contrôles de volume pour les COMMENTAIRES, SUPPORTEURS, EFFETS SONORES et MUSIQUE.

REGLES DU MATCH

Accédez au menu **Options** dans le menu du jeu.

CONFIGURATION DE LA MANETTE

C'est dans cet écran que vous pouvez personnaliser la configuration de votre manette. Chaque bouton utilisé dans le jeu apparaît à côté de deux barres. La barre supérieure indique la fonction du bouton lorsque l'équipe est en possession du ballon (attaque), et la barre inférieure cette fonction lorsqu'elle n'a pas le ballon (défense). Servez-vous de la croix multidirectionnelle pour mettre en surbrillance une des fonctions couplées et appuyez sur le nouveau bouton que vous souhaitez utiliser pour lui assigner les fonctions. Pour retourner à la configuration par défaut, sélectionnez **RI-CHANGÉS PAR DÉFAUT** et appuyez sur le bouton **A**. Pour sortir de cet écran, sélectionnez **CONTINUER** en haut à gauche. Si vous souhaitez reconfigurer la manette de jeu numéro 2 (ou les manettes 3 et 4), servez-vous de la manette en question pour sélectionner **CONFIGURATION DE LA MANETTE** dans le menu Options et renouvelez l'opération.

ENVIRONNEMENT

FIELD : si vous aimez particulièrement un terrain, sélectionnez l'un des 10 ou bien appuyez **ALTER** pour laisser le choix à la console.

MOCH (direction) : sélectionnez l'état du terrain. Vous avez 6 choix entre snowy (enneigé), frosty (gelé), grass (gazon), perbe, muddy (boueux), dry (sec). Sélectionnez **AUTOMAT** pour faire varier les choix aléatoirement l'état du terrain. Sur la droite, vous pouvez sélectionner l'axe de rebond du ballon.

HEUR : DU COUP : Niveau : sélectionnez l'heure du match. Vous pouvez régler l'horloge sur une journée, l'après-midi, le début du jour ou le nuit. Vous remarquerez qu'un peu après minuit, la droite indique la température (à l'extérieur, c'est esp. d'altitude).
Éclairage : sélectionnez l'heure du match. Vous pouvez régler l'heure du match à peu.

OPTIONS DIVERSES

RALENT : sélectionnez l'option de ralentissement. Vous pouvez sélectionner l'option de ralentissement. Vous pouvez sélectionner l'option de ralentissement. Vous pouvez sélectionner l'option de ralentissement.

SCANNER : assurez-vous que l'option de scanner est sélectionnée. Vous pouvez la possibilité de contrôler l'écran. Pour la désactiver, sélectionnez la croix.

TEMPS DE JEU : il peut aller de 1 à 90 minutes.

CHARGER/SAUVEGARDER OPTIONS ET CLUBS PERSO.

Vous pouvez charger ou sauvegarder les modifications des options, de l'heure, de la configuration pré-sélectionnée. Sélectionnez l'option de charger ou de sauvegarder les options.

REVENIR AUX OPTIONS

Sélectionnez cette option en orientant la croix multidirectionnelle vers le haut ou le bas et appuyez sur le bouton A pour valider. Vous retournez au menu principal.

CHARGER OPTIONS

Sélectionnez cette option en orientant la croix multidirectionnelle vers le haut ou le bas et appuyez sur le bouton A pour valider. Renouvelez l'opération avec **CHARGER** pour confirmer que vous souhaitez effectivement charger une configuration préalablement sauvegardée (si vous changez d'avis, validez **NON**). Vous retournez ensuite au menu Options.

Appuyez sur la touche **Config** (la touche **Options** sur la plupart des consoles) et saisissez le mot de passe **123456789**. Si vous ne l'avez pas enregistré dans la console, le message "Unable to load file" apparaît. Saisissez le mot de passe **123456789** et appuyez alors sur le bouton **A** pour retourner au menu principal.

SAUVEGARDER OPTIONS

Sélectionnez cette option avec la croix multidiirectionnelle ou le bouton **Up** et appuyez sur le bouton **A** pour valider. Réactualisez l'opération avec **OU** pour sélectionner jusqu'à 50 fichiers et effectuez la sauvegarde. Appuyez sur **Change** à l'avis, validez **NO** et retournez au menu principal.

SELECT FAVOURITE TEAM (sélection de l'équipe préférée)

Sélectionnez cette option avec la croix multidiirectionnelle ou le bouton **Up** et appuyez sur le bouton **A** pour valider. Réactualisez l'opération avec **OU** pour sélectionner jusqu'à 10 équipes préférées dans les menus de sélection. Vous pouvez parfaitement sélectionner une équipe préférée à domicile et une autre à domicile. Une fois que l'opération est faite, retournez au menu de chargement et de sauvegarde et sauvegardez vos options. De là en avant, à chaque fois que vous allez à **SOCCER 2000**, cette sélection apparaîtra lors du démarrage rapide.

Remarque : si aucune configuration d'options n'est sauvegardée sur votre Visual Memory ou si aucun VM n'est inséré dans la console, le message "Unable to load file" apparaît. Saisissez le mot de passe **123456789**. Appuyez alors sur le bouton **A** pour retourner au menu principal.

REGLAGES PAR DEFAUT

Sélectionnez cette option avec la croix multidiirectionnelle ou le bouton **Up** et appuyez sur le bouton **A** pour valider. Réactualisez l'opération avec **OU** pour confirmer que vous souhaitez retourner à la configuration par défaut (si vous changez à l'avis, validez **NO**). Vous retournez ensuite au menu précédent.

Remarque : vous ne pouvez disposer que d'une seule sauvegarde de configuration d'options sur votre Visual Memory. Si une telle sauvegarde existe déjà, il vous faudra décider si vous souhaitez écraser les données précédentes pour en sauvegarder une autre.

„Sprechwahl“

Die Sprache von WHEELIE: SOCCER 2000 kann nicht in der Software geändert werden. Die Sprache wird in der ORLAMCAST Konsole bestimmt und hängt davon ab, wo Sie die Konsole gekauft haben. Wenn Sie die Spracheinstellungen Ihrer ORLAMCAST Konsole verändern wollen, schauen Sie bitte in der Gebrauchsanleitung für ORLAMCAST Konsole nach.

Allgemeine Menüsteuerung und „Quick Start“

Auf dem Menübildschirm wählen Sie die gewünschte Option mit dem Steuerkreuz markieren. Mit Taste **Z** bestätigen Sie Ihre Auswahl. Falls Sie die Taste **Z** drücken, werden Sie ver-
lassen und ein vorheriges Menü wird eingeblendet, indem Sie Taste **B** drücken.

eine Spielbohrung. Die Zulaufstöße sind in der Regel einfach die verschiebener Tasten und Indikatoren. Man passt und schießt. Viel Glück!

Alle anderen lesen bitte weiter

„HAUPTMENÜ“

Im Hauptfenster benutzen Sie das Steuerelement „Woh eine der folgenden „Tabelle“ zu markieren und drücken Sie Taste **A** z. z. (Abbildung 1.10).

SPED STARTEN wählen Sie diese Option, um das entsprechende Spieltypen zu beginnen

SPEICHERN Wählen Sie diese Option, um mit einer Liga in einem Wettkampf weiterzumachen, der Sie zuvor auf einem Memory-Memory getrennt (erhältlich) gespeichert haben. **Laden** Sie den Abschnitt über Speichern und Laden (Saving/Loading Your Game) weiter hinten im Manual.

OPTIONEN: Wählen Sie diese Option, um die Spieleinstellungen anzupassen. Lesen Sie auch den Abschnitt „Optionen“ (Options) weiter hinten im Manual.

QUICKSTART-SPIEL"

Gehen Sie zum ersten Mal in das Hauptmenü, indem Sie ihn mit dem Steuerkreuz markieren. Drücken Sie dann das Steuerkreuz, um zum Match Konfigurations Menü zu kommen. Hier können Sie die Spielbedingungen einrichten. Unter zufälligen Spielbedingungen eingeregelt, wird ein zufälliges Match erstellt. Drücken Sie die Taste A, um ein zufälliges Match einzustellen.

„SPIEL STARTEN“

Wählen Sie Ihre Option aus dem Hauptmenü. Markieren Sie diese Option und drücken Sie die Taste A. Sie gelangen so zum Menü „Spieltyp“. Hier können Sie aussuchen, welche Art von Match Sie spielen möchten. Markieren Sie einfach Ihre Option und drücken Sie die Taste A. Sie gelangen zum Teamauswahl-Bildschirm für diesen Spieltyp. Wenn Sie zwischen zwei markierten Bildschirmen wechseln möchten, drücken Sie einfach Taste B auf Ihrem DTM-AMCAS-Controller. Nähere Informationen finden Sie im Abschnitt „SPIEL MODE“ weiter hinten im Manual. Wählen Sie Ihre Mannschaft folgendermaßen aus:



Auswahl von Vereins-Mannschaften

Markieren Sie die gewünschte Mannschaft und drücken Sie die Taste A. Abhängig vom gewählten Spieltyp erscheinen alle Mannschaften entweder weder im GEWÄHLTE TEAM Fenster, oder im Fenster links mit dem Steuerelement. Sie können die Mannschaft markieren, die Sie wünschen, und mit A bestätigen. SPIELER oder CPU, also menschlicher bzw. Computergegner, erscheint neben der ausgewählten Mannschaft, und es erscheint im GEWÄHLTE TEAM Fenster oben rechts. Bitte beachten Sie: Wenn Sie EIGENE LIGA / GEWÄHLTE LIGA einstellen, können Sie jede Mannschaftskombination aus jeder nationalen Liga auswählen. Wenn Sie Mannschaften aus einer Liga gewählt haben, drücken Sie die Taste B oder wählen Sie „BACK“ im Mannschafts Fenster, um zusätzliche Mannschaften aus einer anderen Liga zu nehmen.



Auswahl von Nationalmannschaften

Gehen Sie mit dem Steuerkreuz ans Ende der Liste und markieren Sie entweder INDE NATIONAL LIGA die Standard Mannschaften der Fußball Weltmeisterschaft oder

INTERNATIONAL 3. In diesem bekannte Mannschaften von überall auf der Welt. Wenn Sie jetzt Taste A drücken, erscheinen die Nationalteams im TEAMS Fenster. Gehen Sie nach unten und wählen Sie eine Mannschaft genau wie bei den Vereinsmannschaften.

Auswahl von Zufallsmannschaften

Um eine Anzahl von Mannschaften zufällig aus irgendeiner Liga auszuwählen, gehen Sie mit dem Cursor zum Anfang der Liste, markieren Sie TEAMS HINZUFÜGEN und drücken Sie Taste A. Legen Sie nun die Anzahl der Mannschaften fest, die zufällig gewählt werden sollen, indem Sie das Steuerkreuz nach LINKS bzw. RECHTS drücken. Wenn sie jetzt Taste A drücken, sind die gewünschte Anzahl von Mannschaften zufällig und automatisch festgelegt.

Wenn Sie Mannschaften zufällig aus einer bestimmten Liga auswählen, gehen Sie internationalen Mannschaften zu, wählen Sie die Liga, auf der Sie Mannschaften auswählen möchten, drücken Sie TEAMS HINZUFÜGEN und drücken Sie Taste A. Gehen Sie nach unten und wählen Sie eine Mannschaft, drücken Sie TEAMS HINZUFÜGEN und drücken Sie noch einmal Taste A. Jetzt sind die Mannschaften, die Sie ausgewählt haben, zufällig gewählt.

Wenn Sie alle Mannschaften ausgewählt haben, drücken Sie das Steuerkreuz nach RECHTS, um die Option CONTINUE in der TEAMS TEAMS Fenster zu markieren, und drücken sie dann Taste A, um weiter zum Optionsbereich für diesen Wettbewerb zu gelangen.

„SPIELMODUS“

Über die Option SPIEL STARTEN kommen Sie zu den folgenden Liste mit Spieltypen. Gehen Sie nach unten und wählen Sie ein einzelnes Freundschaftsspiel. Nur verfügbar wenn eine Mannschaft ausgewählt wurde.

NATIONAL LIGA Markieren Sie einfach die Liga, die Sie spielen möchten und drücken Sie Taste A. Das CPU TEAM TEAMS Fenster wird dann mit den Top Mannschaften des ausgewählten Landes gefüllt. Gehen Sie nach unten und wählen Sie eine Mannschaft für Sie ausgewählt, aber wenn Sie das ändern wollen, drücken Sie einfach das STEUERKREUZ LINKS und drücken Sie das Steuerkreuz HOGG (HOGG) RUNTER, um die aktuelle Spieler-Mannschaft (HUMAN) zu markieren. Drücken Sie nun Taste A, um die Mannschaft auf CPU umzuwechseln, markieren Sie dann Ihre Mannschaft und drücken Sie noch einmal Taste A, um sie als Ihre Spieler-Mannschaft aufzustellen. Gehen Sie auf CONTINUE in RANDOM TEAMS Fenster und drücken Sie Taste A, um weiterzukommen.

„INTERNATIONALE LIGA“ Eine Liga, die zwischen allen Nationalmannschaften ausgetragen wird. INTERNATIONAL 1 enthält Standard Mannschaften der Fußball WM.

INTERNATIONAL 2 bekannte Mannschaften – ein Team hat 10 Spieler, das andere Team nur 8, nur für fortgeschrittene Spieler – viel Glück!

TURNIER – Hier werden die 16 Teams in 4 Gruppen zu je 4 Mannschaften zusammengefasst. Jede Mannschaft spielt zweimal gegen jede andere Mannschaft in der Gruppe. Die besten Mannschaften qualifizieren sich für das Halbfinale.

TURNIER 2 – Hier werden die 16 Teams in 4 Gruppen zu je 4 Mannschaften zusammengefasst. Jede Mannschaft spielt zweimal gegen jede andere Mannschaft in der Gruppe. Die besten Mannschaften qualifizieren sich für das Halbfinale.

INTERNATIONAL CUP – Dies ist ein Pokalspiel. In der ersten Runde spielen 16 Mannschaften. In der zweiten Runde kommen 8 Mannschaften hinzu. In der dritten Runde kommen 4 Mannschaften hinzu. In der vierten Runde kommen 2 Mannschaften hinzu. In der fünften Runde kommen 1 Mannschaften hinzu. In der sechsten Runde kommen 1 Mannschaften hinzu. In der siebten Runde kommen 1 Mannschaften hinzu. In der achten Runde kommen 1 Mannschaften hinzu. In der neunten Runde kommen 1 Mannschaften hinzu. In der zehnten Runde kommen 1 Mannschaften hinzu. In der elften Runde kommen 1 Mannschaften hinzu. In der zwölften Runde kommen 1 Mannschaften hinzu. In der dreizehnten Runde kommen 1 Mannschaften hinzu. In der vierzehnten Runde kommen 1 Mannschaften hinzu. In der fünfzehnten Runde kommen 1 Mannschaften hinzu. In der sechzehnten Runde kommen 1 Mannschaften hinzu. In der siebzehnten Runde kommen 1 Mannschaften hinzu. In der achtzehnten Runde kommen 1 Mannschaften hinzu. In der neunzehnten Runde kommen 1 Mannschaften hinzu. In der zwanzigsten Runde kommen 1 Mannschaften hinzu. In der einundzwanzigsten Runde kommen 1 Mannschaften hinzu. In der zweiundzwanzigsten Runde kommen 1 Mannschaften hinzu. In der dreiundzwanzigsten Runde kommen 1 Mannschaften hinzu. In der vierundzwanzigsten Runde kommen 1 Mannschaften hinzu. In der fünfundzwanzigsten Runde kommen 1 Mannschaften hinzu. In der sechsundzwanzigsten Runde kommen 1 Mannschaften hinzu. In der siebenundzwanzigsten Runde kommen 1 Mannschaften hinzu. In der achtundzwanzigsten Runde kommen 1 Mannschaften hinzu. In der neunundzwanzigsten Runde kommen 1 Mannschaften hinzu. In der hundertsten Runde kommen 1 Mannschaften hinzu.

TURNIER 2 – Gleiches Spiel wie beim International Cup weiter oben, außer dass nur Vereinsmannschaften Zutritt haben und in der Gruppenphase jede Mannschaft zweimal gegen jede andere spielt.

TRAINING – Dieser Spielmodus ermöglicht es Ihnen, auf das Spielfeld zu gehen und das Halbfeld ausgiebig zu üben. Im Training können Sie Ihre Eckbälle perfektionieren und Einwurfe, Torchüsse und Strafstoße üben. Im diese Spezialbereiche zu trainieren. Wählen Sie im Training-Modus ins Pause-Menü und wählen Sie die gewünschte Übung.

„AUSWAHL VON POKAL-MANNSCHAFTEN“

Abhängig vom gewählten Spielmodus müssen Sie eventuell eine computer-gesteuerte Mannschaften auswählen, um die richtige Anzahl Teams zu erreichen. Im INTERNATIONAL CUP- und TURNIER-Modus können beispielsweise nur mit 32 Teams gestartet werden. Sie können den Bildschirm **MANNSCHAFTSWAHL** erst verlassen, wenn Sie im **ZUSATZ-TEAMS** Fenster weitere Mannschaften ausgesucht haben. Beachten Sie, dass die Anzahl von Mannschaften, die Sie noch brauchen, unten rechts erscheint.

Ligen, Pokale und Wettbewerbe – Das Competition-Menü

Vor jedem Match erscheint das folgende Menü, egal welchen der oben angeführten Modi Sie spielen wollen. Drücken Sie **RAUF** bzw. **UNTEN** auf dem Steuerkreuz, um eine Option zu markieren, und Taste **A**, um Ihre Auswahl zu bestätigen.

Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS** auf dem Joystick, um den Spielerplan zu bewegen.

Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS** auf dem Joystick, um die Visualisierung des Spielfelds zu ändern.

Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS** auf **N** (Tastenkarte), um die Ergebnisse der letzten Aktion zu überprüfen, oder drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS** auf **ENTER**, um die Spielposition zu ändern.

Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS** auf **ENTER**, um die Spielposition zu ändern.

Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS** auf **ENTER**, um die Spielposition zu ändern. Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS** auf **ENTER**, um die Spielposition zu ändern. Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS** auf **ENTER**, um die Spielposition zu ändern.

Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS** auf **ENTER**, um die Spielposition zu ändern.

„PUNKTESTAND ANSCHAUEN“

Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS** auf **ENTER**, um den Punktestand zu sehen.

Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS** auf **ENTER**, um den Punktestand zu sehen.

Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS** auf **ENTER**, um den Punktestand zu sehen.

Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS** auf **ENTER**, um den Punktestand zu sehen.

Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS** auf **ENTER**, um den Punktestand zu sehen.

Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS** auf **ENTER**, um den Punktestand zu sehen.

Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS** auf **ENTER**, um den Punktestand zu sehen.

Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS** auf **ENTER**, um den Punktestand zu sehen.

Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS** auf **ENTER**, um den Punktestand zu sehen.

Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS** auf **ENTER**, um den Punktestand zu sehen.

Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS** auf **ENTER**, um den Punktestand zu sehen.

Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS** auf **ENTER**, um den Punktestand zu sehen.

Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS** auf **ENTER**, um den Punktestand zu sehen.

Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS** auf **ENTER**, um den Punktestand zu sehen.

Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS** auf **ENTER**, um den Punktestand zu sehen.

Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS** auf **ENTER**, um den Punktestand zu sehen.

Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS** auf **ENTER**, um den Punktestand zu sehen.

Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS** auf **ENTER**, um den Punktestand zu sehen.

Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS** auf **ENTER**, um den Punktestand zu sehen.

Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS** auf **ENTER**, um den Punktestand zu sehen.

Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS** auf **ENTER**, um den Punktestand zu sehen.

Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS** auf **ENTER**, um den Punktestand zu sehen.

Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS** auf **ENTER**, um den Punktestand zu sehen.

Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS** auf **ENTER**, um den Punktestand zu sehen.

Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS** auf **ENTER**, um den Punktestand zu sehen.

Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS** auf **ENTER**, um den Punktestand zu sehen.

Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS** auf **ENTER**, um den Punktestand zu sehen.

Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS** auf **ENTER**, um den Punktestand zu sehen.

Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS** auf **ENTER**, um den Punktestand zu sehen.

Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS** auf **ENTER**, um den Punktestand zu sehen.



„FORMATION“

Hier können Sie Ihre Formation für Männer auf dem Spielfeld festlegen. Die Formation wird fest bestimmt. Sie können die Formation ändern, indem Sie auf dem Steuerkreuz, oben rechts, die Option „FORMATION“ drücken. Es erscheint dann ein Bildschirm, auf dem Sie die Formation festlegen können. Sie können die Formation festlegen:



1) Im Zentrum des Bildschirms sehen Sie die Formation des Feldes. Die Icons für Ihre Spieler sind in einer bestimmten Farbe wie Ihr Shirt Icon. Wenn Sie mit der Maus (oder eine Mannschaft wählen). Auch ihre Trikot-Nummern werden angezeigt. Die Icons oben und unten auf dem Bildschirm zeigen Ihre Ersatzspieler.

2) „FORMATION EINSTELLEN“: Wenn Ihre Mannschaft in die Offensive geht, sollten Ihre Spieler hauptsächlich in das Gebiet der anderen Mannschaft eindringen und die Zahl der Angreifer vor dem gegnerischen Tor erhöhen; wenn sie in die Defensive gehen, sollten sie sich im Feld zurückziehen, um ihr Tor zu verteidigen. Wählen Sie „OFFENSIV“ und benutzen Sie die Optionen, die unten angegeben sind, um Ihre Männer zum Angriff aufzustellen (d.h. wenn Sie im Ballbesitz sind). Als nächstes wählen Sie „DEFENSIV“ und weisen Ihrer Mannschaft neue Positionen für die Abwehr zu (d.h. wenn der Gegner am Ball ist).

„FORMATIONEN“: „DEFENSIV“, „MITTELFELD“ oder „MITZ STURM“

Drücken Sie auf den Pfeil, um die Formation zu ändern, dann LINKS und RECHTS auf dem Steuerkreuz, um zwischen den Formationen zu wechseln. Sie für jede Aufgabe vorgesehen sind.

4) „SPIELER BEWEGEN“: Hier können Sie die genaue Position von jedem einzelnen Spieler auf dem Feld einstellen. Markieren Sie den Namen des Spielers (mit LINKS und RECHTS auf dem Steuerkreuz suchen Sie sich den gewünschten Spieler aus) und drücken Sie Taste A. Über dem Marker des Spielers auf dem Spielfeld-Diagramm erscheint ein Kreuz. Benutzen Sie jetzt das Steuerkreuz, um die Position des Kreuzes auf dem Spielfeld einzustellen; wenn Sie jetzt wieder Taste A drücken, bewegt sich der Spieler zu seiner neuen Position.

5) Sie können auch die Position der Verteidiger, Mittelfeldspieler und Stürmer als Gruppe verändern. Drücken Sie LINKS und RECHTS auf dem Steuerkreuz, um „VERTeidIGUNG“, „MITTELFELD“ oder „STURM“ in der Option „SPIELER BEWEGEN“ auszuwählen, und dann Taste A. Jetzt können Sie das Steuerkreuz benutzen, um Ihre Gruppe von Spielern zu bewegen – mit LINKS und RECHTS lassen Sie sie ausschweichen – oder ziehen sie zusammen, während Sie sie mit RAUF bzw. RUNTER das Spielfeld auf- und abbewegen. Drücken Sie Taste A, wenn Sie mit ihren neuen Positionen zufrieden sind.

„Wie man das Spiel spielt“

„Der Münzwurf“¹¹

Kostenlos heruntergeladen von www.yourpaperlibrary.org

* Stoß hat Marken wie auch **STÜCKTINKS**, **KICK OFF** oder **STÜCKTINKS** und andere Marken.

bzw. RUNTERR auf dem Kleiderkreuz und Mann. Die A-
drücker, die Mannschaft, die nicht der Mann hat, hat a-
Spielfeld, die, welche, Mann.

Spieglein! Spieglein! wählen Sie genau ein Feld aus: ☐ **ST** (Steuernummer), ☐ **KS** (Körperschaftsteuer) oder ☐ **ST/ST+KS**, indem Sie **RAU** bzw. **RUNT** mit dem Steuerkreis und anschließend Taste A drücken.

Beachten Sie bitte: Sie können auch ein Handicap für Ihre Mannschaft auf diesem Bildschirm einstellen. Drücken Sie **RIGHTS** auf dem Steuerkreuz, um die Fähigkeiten Ihrer Mannschaft zu erhöhen und **LINKS**, um Ihrem Gegner einen Vorsprung zu fassen. Wählen Sie die Fähigkeiten Ihrer Mannschaft verringern.

Der Spielbildschirm

Der aktuell ausgewählte
Spieler von Mannschaft 1
mit einer farbigen
Markierung

geker (zer) (net) als Sin-
ne Orientierung verlieren,
zeitlich ein Pfeil auf der
Markierung die Richtung
der gegenseitigen (es-
da)

Der aktuell ausgewählte Spieler von Mannschaft 1

Radan Der weiße Punkt zeigt den Ball an und wird von Scannerlinien verfolgt die (steuert von Mannschaft)

erscheinen als rote die
weiße Mannschaft 2 als
blaue Punkte. Die
aktuell ausgewählten
Spieler sind die
blinkenden Punkte.

before the trial began.

Steuerung im Spiel

BASIS-STEUERUNG OHNE BALL (DEFENSIVES SPIEL):-

Taste X	Angriff / Weikampf
Taste A	Grätsche
Taste B	Stehen auf
L-Taste	Sprinten
R-Taste	Nächsten Spieler auswählen

BASIS-STEUERUNG MIT BALL (OFFENSIVES SPIEL)

Taste X	Ball mit der Brust hoch in die Luft gedrückt halten
Taste A	Pass / Freustöße
Taste B	Torschuss (für mehr Kraft gedrückt halten und mit dem Steuerkreuz Drift geben)
Taste Y	Kurz antippen für Vorwärtspass / Halten für Querpas
L-Taste	Sprinten
R-Taste	Spezielle „Skill Moves“ (Erklärung siehe unten)

STEUERUNG, WENN DER BALL IN DER LUFT IST-

Taste X	Power Kopfball
Taste A	Pass / Hoher Kopfball (antippen für Pass-Kopfball, gedrückt halten für hohen Lob-Kopfball)
Taste B	Volley / Torschuss
Taste Y	Ball steuern, bei Annahme eines langen Balles
L-Taste	Sprinten
R-Taste	Nächsten Spieler auswählen

Der Flugbahnanzeiger

Einzel-Steil erscheint an verschiedenen Positionen im Spielfeld und erlaubt Ihnen, den Ball über das Spielfeld weiter als die gegnerische Abwehr zu platzieren. Das Bild zeigt die Richtung, in der der Ball fliegt, wenn Sie die Taste drücken. Die Abwehr kann die Spitze des Fluges mit dem Steuerkreuz steuern. Die R-Taste können Sie die Höhe der Flugbahn steuern bzw. verringern.



Einwürfe

Wenn ein gegnerischer Ball über die Torlinie hinaus geschossen wird, wird das Spiel von einem Freistoß fortgeführt. Ein gegnerischer Mannsch.

Steuerkreuz	Steuerung des Fluges des Einwurfs
Taste A	Einwurf aus der Hand des Spielers ausgeben

Eckbälle

Die gegnerische Mannschaft bekommt einen Eckball, wenn ein Ausfallspieler zuletzt Ballkontakt hat, bevor der Ball über die Tor Auslinie geht.

Steuerkreuz	Zielen Sie mit dem Steuerkreuz und dem Flugbahnanzeiger
Taste A	Passen Sie den Ball
Taste B	Mit dieser Taste können Sie die Position Ihres Stürmers einstellen. Sie können dabei aus drei Positionen wählen: von ganz nahe am Tor bis zum äußersten Rand des Strafraums.

Freistoß

Der Freistoß wird verhängt, wenn ein Foul außerhalb des Strafraums geschieht. Es gelten die Standard Belegungen für Kicks für den Spieler in Ballbesitz. Sie können aber auch den Flugbahnanzeiger benutzen, indem Sie die A-Taste drücken, oder die Steuerung für den Direktfreistoß, indem Sie die R-Taste drücken.

Direktfreistoß

[illegible]

Anmerkung: Wenn Sie die verteidigende Mannschaft steuern können, drücken Sie das Steuerkreuz, um Ihre Verteidiger Mauer zu bewegen. Mit der Taste X können Sie Spieler aus der Mauer. Taste B füllt der Mauer Spieler hinzu.

Elfmeter

Ein Elfmeter wird an die angreifende Mannschaft vergeben, wenn einer ihrer Spieler in Ballbesitz im gegnerischen Strafraum gefoult wird.

Steuerung des Elfmeterschützen: Zielen Sie den Ball mit dem Steuerkreuz in einen bestimmten Bereich des Tors und drücken Sie dann Taste A, um den Elfer zu schießen.

Steuerung des Torwarts: ... lenken Sie die Bewegung des
Goalies. Ihren Hechtgründung ...

PAUSE MENU

Sie können im Spiel jederzeit das „In game Menü“ aktivieren, indem Sie die **PAUSE** Taste drücken. Drücken Sie nun die **PAUSE** Taste, um das Pause Menü zu öffnen. Drücken Sie am Steuerkreuz **PAUSE** bzw. **START**, um eine der folgenden Auswahlmöglichkeiten zu markieren, und Taste **A**, um Ihre Auswahl zu bestätigen.

„REPLAY“

Wählen Sie diese Option, um ein Replay der letzten Spielsekunden zu sehen. Für weitere Details sehen Sie bitte im Abschnitt „Replays“ dieses Handbuchs nach.

„FORMATION“

Mit dieser Option können Sie die Aufstellung Ihrer Mannschaft ändern. Mit **UNTER** bzw. **OBEN** auf dem Steuerkreuz markieren Sie einen der folgenden Punkte: mit **LINKS** bzw. **RECHTS** auf dem Steuerkreuz ändern Sie den jeweils eingestellten Wert (z.B. eine Spieleranstellung, Uberso (Ja/Nein) Spieleranzahl im Mittelfeld, Spieleranzahl im Offense, Verteidigung, die Anzahl der Stürmer. Weitere Optionen sind **WARTEN** und **WÄNDEN**. Wählen Sie aus Steuerkreuz um einen Spieler auszuwählen und drücken Sie Taste A. Markieren Sie mit dem Steuerkreuz eine neue Position ein und drücken Sie Taste A.

PIELER TAUSCHEN drücken Sie das Steuerkreuz um die Spieler zu markieren, die Sie tauschen wollen. Drücken Sie nun Taste A, um die Tauschaktion zu bestätigen (z.B. **WÄNDEN**), um zu den Standardeinstellungen zurück zu kehren. Wählen Sie **PAUSE** um ins Pause-Menü zurück zu kehren.

„AUSWECHSELUNGEN“

So können Sie die Spieler in der Mannschaft austauschen. Markieren Sie mit dem Spielertaste den Spieler, den Sie austauschen möchten. Drücken Sie Taste A, um den Spieler auszuwählen. Markieren Sie mit dem Steuerkreuz einen Spieler auf der Ersatzbank sitzend. Markieren Sie mit dem Steuerkreuz den Spieler, den Sie austauschen möchten und drücken Sie erneut Taste A, um die Aktion zu bestätigen. Wählen Sie die Taste „A“ aus, um die Spieler auszuwählen und drücken Sie Taste A. Die Auswechslung wird bei der nächsten Gelegenheit durchgeführt. Beachten Sie, dass die Auswechslung nur bei einer Einwechslung oben rechts auf dem Bildschirm angezeigt wird.

„KAMERA“

Mit dieser Option stellen Sie eine neue Kameraposition ein, aus der Sie das Spiel sehen. Drücken Sie **UNTER** bzw. **OBEN** auf dem Steuerkreuz, um einen der folgenden Winkel auszuwählen: **UNTER**, **MITTEL** und **OBEN**. Drücken Sie **LINKS** bzw. **RECHTS**, um die Einstellung ändern. Drücken Sie **WARTEN** oder **WÄNDEN**, um die Einstellung zu bestätigen. Drücken Sie **MITTEL** oder **ZUFÜHRUNGS** Winkel **HINTEN** oder **VORNE**. Drücken Sie **MITTEL** oder **STÄRKE** Am besten experimentieren Sie mit den verschiedenen Werten, um zu sehen, welche Kamera Sie am liebsten und besten spielt.

„STATISTIK“

Hier gelangen Sie in den Statistikbildschirm. Mehr darüber erfahren Sie im Bildschirm „Mannschaftsstatistik“.

„WEITER“

Hier gelangen Sie zurück zur Fußball Action.

„BEENDEN“

Wählen Sie diesen Punkt aus; wählen Sie dann **YES** und drücken Sie Taste A, um das Spiel zu beenden.

Replays ansehen

Wenn Sie während des Spielens **Hause-Menü** drücken, können Sie das Spiel jederzeit aussetzen. Mit Taste **T** können Sie zwischen jeder der Perspektiven (LINIENRICHTIG, SPIELERSICHT) wechseln. Mit Taste **Y** können Sie das Spiel aus der Standardansicht des Heimcomputers mit Taste **A** wieder in den Action-Modus zurücksetzen.

Wieder gehen Sie in das **Hause-Menü** und drücken Sie die Taste **T**, um die gewünschte Perspektive auszuwählen. Im nächsten Schritt können Sie die gewünschte Funktion auswählen und mit Taste **A** bestätigen.



„KAMERAOBJEKT“

Um im Replay mit der Kamera einen bestimmten Spieler zu verfolgen, wählen Sie seine Mannschaft aus und wählen Sie dann seinen Namen aus der Mannschaftsaufstellung aus. Um in die Standardansicht zurück zu gelangen, bei der die Kamera den Ball verfolgt, wählen Sie **HAUPTMENÜ**.

„SPIELERSICHT“

Mit dieser Option können Sie den Replay aus der Perspektive jeder Person auf dem Spielfeld ansehen, egal ob Spieler oder Schiedsrichter. Wählen Sie eine der beiden Mannschaften und wählen einen der Spieler oder wählen Sie **SCHIEDSRICHTER**. Wenn Sie **HAUPTMENÜ** oder **LINIENRICHTIG** wählen.

„WEITER“

Mit dieser Option kehren Sie zum Replay zurück.

„HAUPTMENÜ“

Mit dieser Option verlassen Sie das Replay und kehren ins **Hause-Menü** zurück.

Pause-Optionen im TRAININGSMODUS

Wenn Sie im Spielmodus **TRAINING** das **Pause-Menü** aktivieren, können Sie vier vorgegebene Standardsituationen üben: Eckbälle, Einwurfe, Freistoße und Elfmeter. Markieren Sie Ihre Auswahl und drücken Sie die Taste **A**.

DER SCHLUSSPFIFF

Mannschafts-Statistikbildschirm

Spielerstatistiken:

Die AU stellt sich da! (Harris, 1993, S. 13) auf
um die individuell... Statistik...
fore... forschusse, Gel... eine... for... erfolgreiche
Passe... Versuche... Zweikämpfe...

Wenn Sie die Leisten ausgleichen, wird das Spiel für Sie nicht als NUTZLOSE (nur im Spiel) des Anbieters, sondern als FORTGEFÜHRTES Spiel fortgeführt.

Speichern und Laden des Spiels

können Sie in dem **Offline-Tool** **Speicher** auswählen und speichern und später an der selben Stelle wieder abrufen. Jeder gespeicherte Spielstand kann hier in Ihre Speicherblöcke auf Ihrem VM übertragen werden.

**Spiel speichern:**

Wählen Sie im Menü "Computer" die Option "Speichern" aus. Es erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie den Speicherort auswählen können. Wählen Sie "Speichern" und drücken Sie die Taste "OK".

Spiel laden:

Die Spieler können sich jederzeit mit einem Klick auf die "Info"-Taste informieren, welche Spielstände und Informationen zu dem Spiel zu dem Zeitpunkt der letzten Aktion auf dem Steuerknopf (2) im Spielplan (1) zu sehen sind. Die Spieler können sich auch jederzeit mit einem Klick auf die "Info"-Taste informieren, welche Spielstände und Informationen zu dem Zeitpunkt der letzten Aktion auf dem Steuerknopf (2) im Spielplan (1) zu sehen sind.

„OPTIONEN“

„HAUPTMENÜ“

Wahrscheinlich sind dies aus jenseitigen Opfernismen zu verstehen.

„SOUND“

Für kostenfreie Siehe die **Free-Info-Tag-KOMMENTAR-FOCUSKUM-SFX-Special**
auf www.mil.ch oder www.mil.ch

„SPIELREGELN“

„ABSEITSREGEL“: Wenn Vast die Absenksregel akt. Wenn See QdL einsteigt, wird

„CONTROLLER“

Auf Ihrem Bildschirm steuern Sie die Lastenkonfiguration für Ihren Unimcast. Kontrollieren Sie jede im Spiel vorhandene Taste wird mit zwei Balken dargestellt. Auf dem oberen Balken sehen Sie die Lastenfunktion, wenn Sie in Ballbesitz sind. Die Funktion der Taste, wenn der Gegner gerade im Ballbesitz ist, wird auf dem unteren Balken gezeigt. Betätigen Sie das jeweilige **F2**, um eines der Funktionspaare zu markieren, und drücken Sie dann die Taste, die Sie diese Funktionen zuweisen wollen.

Um zu den Standardstellungen zurückzukehren, die in diesem Handbuch erläutert werden, wählen Sie **STANDARD** und drücken Sie Taste A. Um diesen Bildschirm zu verlassen, wählen Sie oben links **EXIT** aus und drücken Sie Taste A. Wenn Sie Controller 2 oder Ihren dritten oder vierten Controller konfigurieren möchten, müssen Sie den jeweiligen Controller dazu benutzen, um im Optionsmenü den Punkt **CONTROLLERS** auszuwählen.

"UMGEBUNG"

"STADION": Wenn Sie mit einem anderen Fahrer auf der Straße fahren, Sie auf dem Bildschirm die **"AUTOMATISCHE"** (773) oder **"Spezial"** (774) wählen.

"PLATZ": Hier können Sie den Sperrbereich und die Sperrhöhe festlegen. Nachfolgend sind die Funktionen und die gespeicherten Werte des **"PLATZ"** (775) dargestellt. (Spezialgarage) wird automatisch eingestellt. Das von Ihnen festgelegte Sperrniveau wirkt sich auf die Einstellung der Sperrhöhe aus. (Spezialgarage) wird automatisch eingestellt.

"ABSTOSS": Hier können Sie die Sperrhöhe festlegen. Nachfolgend sind die Funktionen und die gespeicherten Werte des **"ABSTOSS"** (776) dargestellt. (Spezialgarage) wird automatisch eingestellt. Das von Ihnen festgelegte Sperrniveau wirkt sich auf die Einstellung der Sperrhöhe aus. (Spezialgarage) wird automatisch eingestellt.

"DIVERSE OPTIONEN"

"PLAY": Hier können Sie die Sperrhöhe festlegen. Nachfolgend sind die Funktionen und die gespeicherten Werte des **"PLAY"** (777) dargestellt. (Spezialgarage) wird automatisch eingestellt.

"SCANNEN": Wenn hier ein Klick erfolgt, wird das Radar aktiviert. Wenn kein Klick erfolgt, wird das Radar deaktiviert. Wenn Sie das Kreuz klicken, setzen Sie das Kreuz.

"SYNCHRONISIEREN": Die Dauer einer Synchronisierung kann zwischen 10 und 90 Minuten eingestellt werden.

"OPTIONEN LADEN UND SPEICHERN"

Dieses Menü erlaubt Ihnen, die gespeicherten Einstellungen zu laden oder zu speichern. Wenn Sie die gespeicherten Einstellungen zu laden oder zu speichern, wählen Sie die entsprechenden Option.

"OPTIONSMENÜ"

Drücken Sie auf dem Steuerkreuz **RADAR** bzw. **RUNTER** um diese Option zu markieren, und drücken Sie zur Bestätigung Taste A. So gelangen Sie zurück ins **"OPTIONSMENÜ"**.

"LADEN"

Drücken Sie auf dem Steuerkreuz **RADAR** bzw. **RUNTER** um diese Option zu markieren, und drücken Sie zur Bestätigung Taste A. Mit **RADAR** bzw. **RUNTER** wählen Sie nun **YES** aus, um zuvor gespeicherte Optionseinstellungen zu laden, oder **NO**.

Drücken Sie die Taste **OK** (mit dem Pfeil nach rechts markiert), um die Einstellungen zu übernehmen und zum vorherigen Menü zurückzukehren.

‘SPEICHERN’

Drücken Sie auf dem Steuerknopf **RAUF** bzw. **RUNTER** um eine Option zu markieren und drücken Sie zur Bestätigung Taste **A**. Mit **RAUF** bzw. **RUNTER** wählen Sie nun **YES** aus, um die ursprünglichen Einstellungen wieder zu stellen, oder **NO**, wenn Sie sich dagegen entscheiden. Drücken Sie zur Bestätigung Taste **A**, um ins vorherige Menü zurückzukehren.

‘LIEBLINGSTEAM AUSWÄHLEN’

Drücken Sie auf dem Steuerknopf **RAUF** bzw. **RUNTER** um eine Mannschaft zu markieren und drücken Sie zur Bestätigung Taste **A**. Mit **RAUF** bzw. **RUNTER** wählen Sie nun Ihre Lieblingsmannschaft aus. Von normalen Mannschaftsauswahl-Menüs aus, Sie können je eine bevorzugte Mannschaft für Auswärtsspiele und für Heimspiele auswählen. Sind die Mannschaften ausgewählt, gehen Sie ins Menü **OPTIONEN (LIEBLINGSTEAM SPEICHERN)** und speichern Sie Ihre Optionseinstellungen ab. Jedes Mal wenn Sie nun **GOALWITCH SCOUTER 2000** spielen, sind Ihre Lieblingsmannschaft Mannschaften im Quickstart Menü voreingestellt.

Anmerkung: Wenn keine **OPTIONEN** auf der VM Speicherkarte abgespeichert wurden oder sich kein VM im Controller befindet, oder wenn das VM voll ist, erscheint die Meldung **„Karte nicht speicherbar“**. Drücken Sie Taste **A**, um ins vorhergehende Menü zurückzukehren.

‘STANDARD’

Drücken Sie auf dem Steuerknopf **RAUF** bzw. **RUNTER** um eine Option zu markieren und drücken Sie zur Bestätigung Taste **A**. Mit **RAUF** bzw. **RUNTER** wählen Sie nun **YES** aus, um die ursprünglichen Einstellungen wieder zu stellen, oder **NO**, wenn Sie sich dagegen entscheiden. Drücken Sie zur Bestätigung Taste **A**, um ins vorherige Menü zurückzukehren.

Anmerkung: Auf jedem VM können Sie nur eine **OPTIONEN** Datei speichern. Sollte sich bereits eine **OPTIONEN** Datei auf dem VM befinden, wenn Sie die Einstellungen speichern werden Sie gefragt, ob Sie die zuvor gespeicherte **OPTIONEN** Datei überschreiben wollen.

“Language Selection” (Selección de Idioma)

El idioma de V-Cross World Rally Championship 2000 no se puede cambiar desde el interior del juego. Se selecciona a través de la consola L (REARCAST) y depende del juego que estés jugando en la consola. Para cambiar la configuración del idioma que usas consulta el manual de instrucciones de REARCAST.

General Menu Operation and “Quick Start” (Operación general del menú e «inicio rápido»)

Para ir al menú principal de V-Cross World Rally Championship 2000 pulsa la opción que desees. Continuar en pulsa el botón A. Desde el menú principal de la consola Normalmente puedes ir a la pantalla de la consola y volver al menú principal pulsando el Botón L.

El menú principal de V-Cross World Rally Championship 2000 tiene tres opciones: puedes o no continuar desde el juego anterior, puedes seleccionar el idioma de la consola y puedes ir al menú principal.

El botón L te lleva al menú principal de la consola. Desde el menú principal de la consola puedes ir a los distintos juegos de la consola. Desde el menú principal de la consola puedes ir a los distintos botones de la consola. Desde el menú principal de la consola puedes ir a los distintos botones de la consola.

El resto de vosotros segald leyendo.....

“MAIN MENU” (Menú principal)

En el menú principal utilizas los botones direccionales para moverte y las siguientes cuatro opciones: pulsa el botón A para continuar.

“QUICK START GAME” (partido rápido): selecciona esta opción para jugar rápido. El juego comienza como si estuviera que seleccionar la opción. Cambiar opciones: pulsa el botón que quieras seleccionar para todas las opciones.

“PLAY GAME” (jugar un partido): selecciona esta opción para jugar un partido. Selecciona el tipo de juego disponibles.

“LOAD GAME” (cargar partido): selecciona esta opción para cargar un partido que guardes en marcha que has almacenado previamente en una unidad de la consola. Se vende por separado. Consulta la sección del juego: Avatares al/Cargar en este manual.

“OPTION EDITING” (editar opciones): selecciona esta opción para personalizar la configuración del juego. Consulta más adelante la sección Opciones en este manual.

El modo de juego de la Copa del Mundo (FIFA WORLD CUP) es un modo de juego en el que los jugadores de fútbol se enfrentan en una serie de partidos de fútbol. El modo de juego de la Copa del Mundo es un modo de juego en el que los jugadores de fútbol se enfrentan en una serie de partidos de fútbol.

El modo de juego de la Copa del Mundo es un modo de juego en el que los jugadores de fútbol se enfrentan en una serie de partidos de fútbol. El modo de juego de la Copa del Mundo es un modo de juego en el que los jugadores de fútbol se enfrentan en una serie de partidos de fútbol.

El modo de juego de la Copa del Mundo es un modo de juego en el que los jugadores de fútbol se enfrentan en una serie de partidos de fútbol. El modo de juego de la Copa del Mundo es un modo de juego en el que los jugadores de fútbol se enfrentan en una serie de partidos de fútbol.

El modo de juego de la Copa del Mundo es un modo de juego en el que los jugadores de fútbol se enfrentan en una serie de partidos de fútbol. El modo de juego de la Copa del Mundo es un modo de juego en el que los jugadores de fútbol se enfrentan en una serie de partidos de fútbol.

El modo de juego de la Copa del Mundo es un modo de juego en el que los jugadores de fútbol se enfrentan en una serie de partidos de fútbol. El modo de juego de la Copa del Mundo es un modo de juego en el que los jugadores de fútbol se enfrentan en una serie de partidos de fútbol.

El modo de juego de la Copa del Mundo es un modo de juego en el que los jugadores de fútbol se enfrentan en una serie de partidos de fútbol. El modo de juego de la Copa del Mundo es un modo de juego en el que los jugadores de fútbol se enfrentan en una serie de partidos de fútbol.

"SELECT CUP TEAMS" (seleccionar equipos de copa)

Según el modo de juego seleccionado, tendrás que seleccionar un número de equipos controlados por el jugador para completar los números (por ejemplo, la Copa Internacional y el torneo regional (2 equipos)). Por lo tanto, puedes avanzar de la pantalla TEAM SELECTION (selección de equipos) hasta que escijas algunos equipos más. (Sería que el número de equipos que te quedan por elegir aparece en la parte inferior derecha, en la pantalla de RANUCUM TEAM (equipos al azar)).

LEAGUES, CUPS & Tournaments (ligas, copas y torneos): el menú Competition (competición)

Antes de cada partido, cuando juegues en cualquiera de los modos de arriba, aparece el siguiente menú. Pulsa * (arriba) y DOWN (abajo) en el botón direccional para resaltar la opción y después pulsa el botón A.

"PLAY GAME" (jugar una partida) comienza el siguiente partido en el calendario de la competición.

'FORMATION' (FORMACIÓN)

[illegible]

1) En el centro de la pantalla hay un diagrama de un campo. Las marcas de los jugadores están en el icono de la camiseta (cuando mueves el cursor derecho para elegir a un equipo, y también se ven los números de los jugadores). Las marcas de la parte superior e inferior del diagrama representan los

2) **FORMATION TYPE** (tipo de formación) = Generalmente, cuando el equipo atacante los jugadores deben avanzar hasta el campo del adversario intentando el número de atacantes en frente de la portería contraria; cuando defendiendo deben retrasar su posición en el césped para defender la portería. Selecciona T1 (F. NS) (ofensivo) y utiliza las opciones de abajo para asignar posiciones a tus hombres cuando están atacando (por ejemplo, cuando estás en posesión del balón). A continuación selecciona T2 (F. NS) (defensivo) y usa las opciones de abajo para asignar a tu equipo nuevas posiciones cuando están defendiendo (por ejemplo, cuando el equipo contrario está en posesión del balón).

3) "Medios de defensa": "MEDIAN BACK" (defensas + Líbero / medio campo). Ambos papeles se reparten entre los jugadores de ambos equipos, a continuación para la I.E. T (izquierda) y F.I.T. (derecha) en el primer turno para cambiar el número de jugadores asignados a cada posición.

4) MOV. F. AY. R.T. mover jugadores). Aquí puedes ajustar la posición exacta de cada jugador sobre el campo. Resalta el nombre del jugador (pulsar el F. Izquierda) y RIGHT (derecha) en el botón direccional para seleccionar al que quieras; después pulsa el botón A. Una cruz aparece encima de la marca del jugador en el diagrama del campo. Ahora usa el botón direccional para ajustar la posición de la cruz en el campo. Cuando pulses de nuevo el botón A, el jugador se moverá a su nueva posición.

• También puedes ajustar la posición de los defensas, medio campistas o delanteros en grupo. Pulsa LEFT (izquierda) y RIGHT (derecha) en el botón direccional para seleccionar "DEFENCE" (defensa), "MIDFIELD" (centro del campo) o "ATTACK" (ataque) en la opción MOVE PLAYER (mover jugador). a continuación pulsa el botón A. Ahora puedes usar el botón direccional para mover al grupo de jugadores. LEFT (izquierda) y RIGHT (derecha) les dispersará o les juntará, mientras que UP (arriba) y DOWN (abajo) les moverá arriba y abajo a lo largo del campo. Pulsa el botón A para volver al menú principal con sus nuevas posiciones.

PASAR

Pulsar el Botón A	El jugador (BOT) va
Mantener el Botón A	El jugador (BOT) va
Pulsar el Botón A, seguido rápidamente de:	
- Pulsar el Botón X	El jugador (BOT) va
- Pulsar el Botón A	El jugador (BOT) va
- Pulsar el Botón B + botón D	El jugador (BOT) va

MOVIMIENTOS HABILIDOSOS

Mantén pulsado el botón (BOT) y pulsa el botón (BOT) con respecto a la dirección en que mira el jugador.

Botón D hacia delante	Oscilar hacia delante
Botón D hacia la izquierda	Arrastrar el balón hacia la izquierda
Botón D hacia la derecha	Arrastrar el balón hacia la derecha
Botón D hacia detrás	Arrastrar el balón hacia atrás
Botón D en el centro	El jugador (BOT) va

CONTROLES DEL PORTERO

Botón direccional	Úsalo para mover el indicador de la trayectoria en el aire (ver cuadro) alrededor del campo. Aquí es donde el portero intentará colocar el balón.
Botón A	Pulsa el botón A para sacar el balón fuera, para más distancia mantén pulsado el botón A para lanzar o disparar el balón fuera.
Botón B	Suelta el balón a los pies del portero. De ahora en adelante el portero se controlará como cualquier jugador.

The Flight Path Indicator (el indicador de la trayectoria en el aire)

El indicador aparece en varios puntos del campo de juego, y el balón en cualquier punto del campo. Muéstrate el camino que seguirá el balón cuando pulses el botón. Muéve el punto de la flecha usando el botón de dirección. Usa los gatillos izquierdo y derecho para mover el punto de disparo y el camino de la flecha.



Throw-ins (saque de banda)

El balón pasa a la línea de banda cuando el jugador realiza un saque de banda. El jugador debe estar dentro de la zona de los 10 metros.

Botón direccional	Utilízalo para dirigir el disparo. El balón se mueve en la dirección de la flecha.
Botón A	El jugador puede disparar el balón. jugador: X para el atacante, O para el defensor.

Corners (córners)

En saque de esquina se le otorga al equipo contrario al que se saca el balón en último lugar antes de que cruce la línea de saque en el área de portería.

Botón direccional	Utilízalo para dirigir el disparo junto con el indicador de la trayectoria en el aire.
Botón A	Pasa a uno de tus delanteros que esperan.
Botón B	El jugador que se dirige al área de portería. Los delanteros se mueven desde la zona de la zona del penalti de 18 metros.

Free Kick (tiro libre)

Se concede cuando se comete una falta fuera del área. Los controles de tiro son estándar para controlar al jugador con la posesión del balón. Sin embargo, también puedes hacer que aparezca el indicador de la trayectoria en el aire pulsando el Gatillo izquierdo, o el control directo de tiro libre: pulsando el Gatillo derecho.

"QUIT" (abandonar)

Si eliges esta opción, la pantalla mostrará "Quit" (sf) y podrás elegir el botón "X" para abandonar la partida.

Watching a Replay (ver una repetición)

Si decides ver una repetición de una jugada, pulsa el botón "X" para abrir la cámara. El botón "X" te permitirá avanzar la jugada. El botón "Y" te permitirá ver el fotograma siguiente la jugada. El botón "Z" te permitirá para parar y reiniciar la jugada. El botón "S" te permitirá una repetición abre el menú de repetición. Resalta cualquiera de las siguientes opciones y pulsa el botón "A".



"TARGET" (objetivo)

Para ver la repetición siguiendo a un jugador en particular, selecciona primero su equipo, después su nombre de la lista de la alineación. Para volver a la repetición por defecto (con la cámara siguiendo el recorrido del balón), selecciona "TRACK BALL" (seguir al balón).

"PLAYER VIEW" (punto de vista de jugador)

Si eliges esta opción, verás la repetición desde el punto de vista de cualquiera que esté en la cancha. Selecciona primero el jugador, después el equipo al que pertenece. Selecciona cualquier jugador de la lista de jugadores de cualquier equipo y a continuación selecciona el jugador que quieres ver. Selecciona "Player View" (punto de vista de jugador) o "NEWMAN 2" (punto de vista de línea 2).

"RESUME" (continuar)

Elige esta opción para volver a la repetición.

"MAIN MENU" (menú principal)

Elige esta opción para abandonar la repetición y volver al menú de pausa.

Pause Options in Practice mode (opciones de pausa en el modo de prácticas)

Si abres el menú de pausa durante el modo de prácticas, tienes la opción de practicar cualquiera de estos cuatro movimientos: córners, saques de banda, tiros libres y penales. Resalta uno y pulsa el botón "A".

THE FINAL WHISTLE (el pitido final)

Team Statistics Screen (pantalla de estadísticas de equipo)

Una pantalla aparece en el descanso al final del partido y siempre podrás acceder desde el menú de pausa. Está formado por tres pantallas de estadísticas del partido. Una muestra el equipo que estás jugando, permitiéndote comparar sus actuaciones (las barras azules) con las de su oponente. A simple vista, qué equipo ha desempeñado mejor el partido. En la parte superior está el resultado, además del tiempo de juego. Por ejemplo, debajo de esto está:

1-0 (1st Half) on target (línea entre los equipos)
1-0 (1st Half) 1-0 (1st Half) 1-0 (1st Half) 1-0 (1st Half)
2-0 (1st Half) 1-0 (1st Half) 1-0 (1st Half) 1-0 (1st Half)



Player Stats (estadísticas de jugador):

Pulsa UP (arriba) y DOWN (abajo) para seleccionar a cualquier jugador del equipo en el que estás jugando. Pulsa el botón A para que aparezca la lista de jugador a cualquier jugador para ver sus estadísticas individuales (Goals (goles), Shots (tiros), Shots on target (tiros en puerta), Assists (asistencias), Attempted Passes (pases intentados), Completed Passes (pases completados), Attempted Tackles (entradas intentadas), Completed Tackles (entradas fructíferas)).

Una vez hayas estudiado las estadísticas, selecciona "REMATCH" (volver a jugar) sólo en modo de exhibición.



Saving/Loading Your Game (almacenar / cargar tu partido)

Si tienes una unidad VM puedes guardar tu posición en cualquier competición y continuar jugando más adelante. Cada partido almacenado ocupa 36 bloques en tu unidad VM.

Saving a game (almacenar un partido):

Selecciona "SAVE GAME" (almacenar partido) del menú de competición a continuación. Pulsa el botón A. Pulsa UP (arriba) y DOWN (abajo) en el botón direccional para resaltar "CREATE NEW SAVE GAME" (crear nuevo partido almacenado) o, si prefieres, almacenar encima de un partido almacenado previamente, resalta el partido que desees reemplazar. Pulsa el botón A y a continuación resalta "YES" (sí) y pulsa el botón A de nuevo para confirmar.

Loading a game (cargar una partida):

Selecciona la opción "Load game" (cargar partido) desde el menú "Game play" (juego). Selecciona el partido que quieres cargar. Los partidos guardados recientemente en la memoria interna se muestran en la parte superior. El botón "Load" (cargar) se sitúa en el fondo. Después de seleccionar el partido, los jugadores seleccionados se cargarán según pulses el botón A.

"OPTIONS" (opciones)

Selecciona esta opción para abandonar el juego y configurar el "Sound" (sonido), "Main menu" (menú principal), "Game rules" (reglas de juego) y "Offside rule" (regla del fuera de juego). Pulsa el botón A para "Submit" (enviar) la configuración. Después de seleccionar la opción en el menú, director al parámetro de la opción y el "Left stick" (palanca izquierda) para cambiar la configuración al pulsar el botón Y. Escribe la configuración.

"MAIN MENU" (menú principal)

Selecciona esta opción para abandonar el menú de opciones.

"SOUND" (sonido)

Selecciona el volumen para "COMMCHAT" (comentarios), "CRUISE" (cruce), "SFX" (efectos de sonido) y "MUSIC" (música).

"GAME RULES" (reglas de juego)

"OFFSIDE RULE" (regla del fuera de juego): selecciona ON para mantener la regla del fuera de juego. Si seleccionas OFF, la regla se desactiva.

"CONTROLLERS" (mandos de control)

Esta pantalla te permite configurar la configuración de los botones de la mano de control de cada botón que se utiliza durante el juego aparece al lado de las barras. La barra superior muestra las funciones del botón cuando estás en posesión del balón. La barra inferior muestra las funciones cuando no tienes el balón. Utiliza el botón de control para resaltar uno de los pares de funciones y a continuación pulsa el juego o botón que quieres asignar a esas funciones.

Para volver a la configuración por defecto que aparece en este manual resalta "Restore" (restaurar) y pulsa el botón A. Para salir de esta pantalla resalta "CONTINUE" (continuar) en la parte superior izquierda y después pulsa el botón A. Si deseas volver a configurar el mando de control 2 (o los mandos de control 3 ó 4) debes utilizar ese mando de control para seleccionar "CONTROLLER 2" (mandos de control) desde el menú de opciones.

"ENVIRONMENT" (entorno)

"FIELD OF VIEW" (estadio): Si tienes un estadio de fútbol, puedes elegir entre 10 estadios diferentes. **WILLIAM ITC** (automático) para cada 10 minutos del partido.

"FIELD CHANGING" (cambio de juego): controla las acciones de los jugadores. Puedes elegir entre 10 acciones diferentes. Si tienes un **WILLIAM ITC** (automático) para cada 10 minutos del partido, podrás elegir entre 10 acciones diferentes. Si tienes un **WILLIAM ITC** (automático) para cada 10 minutos del partido, podrás elegir entre 10 acciones diferentes.

"KICK OFF" (cambio de juego): Si tienes un **WILLIAM ITC** (automático) para cada 10 minutos del partido, podrás elegir entre 10 acciones diferentes. Si tienes un **WILLIAM ITC** (automático) para cada 10 minutos del partido, podrás elegir entre 10 acciones diferentes.

"MISCELLANEOUS" (varios)

"FIELD CHANGING" (cambio de juego): Si tienes un **WILLIAM ITC** (automático) para cada 10 minutos del partido, podrás elegir entre 10 acciones diferentes. Si tienes un **WILLIAM ITC** (automático) para cada 10 minutos del partido, podrás elegir entre 10 acciones diferentes.

"FIELD CHANGING" (cambio de juego): Si tienes un **WILLIAM ITC** (automático) para cada 10 minutos del partido, podrás elegir entre 10 acciones diferentes. Si tienes un **WILLIAM ITC** (automático) para cada 10 minutos del partido, podrás elegir entre 10 acciones diferentes.

"FIELD CHANGING" (cambio de juego): Si tienes un **WILLIAM ITC** (automático) para cada 10 minutos del partido, podrás elegir entre 10 acciones diferentes. Si tienes un **WILLIAM ITC** (automático) para cada 10 minutos del partido, podrás elegir entre 10 acciones diferentes.

"LOAD AND SAVE OPTIONS" (cargar y almacenar opciones)

"FIELD CHANGING" (cambio de juego): Si tienes un **WILLIAM ITC** (automático) para cada 10 minutos del partido, podrás elegir entre 10 acciones diferentes. Si tienes un **WILLIAM ITC** (automático) para cada 10 minutos del partido, podrás elegir entre 10 acciones diferentes.

"BACK TO OPTIONS" (volver a opciones)

"FIELD CHANGING" (cambio de juego): Si tienes un **WILLIAM ITC** (automático) para cada 10 minutos del partido, podrás elegir entre 10 acciones diferentes. Si tienes un **WILLIAM ITC** (automático) para cada 10 minutos del partido, podrás elegir entre 10 acciones diferentes.

"LOAD" (cargar)

"FIELD CHANGING" (cambio de juego): Si tienes un **WILLIAM ITC** (automático) para cada 10 minutos del partido, podrás elegir entre 10 acciones diferentes. Si tienes un **WILLIAM ITC** (automático) para cada 10 minutos del partido, podrás elegir entre 10 acciones diferentes.

Si ya tienes una opción almacenada en la unidad VM, si no se ha insertado una unidad VM en el puerto de control, aparecerá el mensaje Unable to save file. Si ya tienes una unidad VM, pulsa el botón A para volver al menú anterior.

'SAVE' (almacenar)

Pulsa UP (arriba) y DOWN (abajo) en el botón direccional para resaltar esta opción y pulsa el botón A para confirmar. A continuación pulsa UP (arriba) y DOWN (abajo) en el botón direccional para resaltar YES (sí) si quieres guardar la configuración actual y NO si decides no hacerlo. Pulsa el botón A para confirmar y volverás al menú anterior.

'SELECT FAVOURITE TEAM' (selecciona equipo favorito)

Pulsa UP (arriba) y DOWN (abajo) en el botón direccional para resaltar una opción y pulsa el botón A para confirmar. A continuación pulsa UP (arriba) y DOWN (abajo) en el botón direccional para seleccionar tu equipo favorito de los muchos normales de selección de equipos. Puedes seleccionar un equipo favorito en cada una de las 16 opciones de equipo favorito fuera. Una vez seleccionados, vuelve al menú LOAD AND SAVE OPTIONS (cargar y almacenar opciones) y almacena tus opciones. A partir de ahora, cada vez que juegues a WORLDWIDE SOCCER 2000, tu equipo favorito o equipos favoritos serán seleccionados en el menú de partido rápido.

Nota: si no se han almacenado opciones en la unidad VM, o no se ha insertado la unidad VM en el puerto de control, si la unidad VM está llena, entonces aparecerá el mensaje Unable to save file (no se puede almacenar archivos). Pulsa el botón A para volver al menú anterior.

'RESTORE DEFAULTS' (restablecer por defecto)

Pulsa UP (arriba) y DOWN (abajo) en el botón direccional para resaltar esta opción y pulsa el botón A para confirmar. A continuación pulsa UP (arriba) y DOWN (abajo) en el botón direccional para resaltar YES (sí) si quieres restaurar la configuración original y NO si decides no hacerlo. Pulsa el botón A para confirmar y volverás al menú anterior.

NOTA: sólo se permite almacenar un menú OPCIONES en una unidad VM. Si ya existe una almacenada en la unidad y decides almacenar otro, se te dará la oportunidad de reemplazar este archivo.

"Language Selection" (Selezione della Lingua)

È possibile selezionare la lingua del software del videoregistratore Sony
 VR-2000. La lingua viene selezionata dalla consolle (2) (fig. 2). La lingua va
 acquistata la consolle. Per cambiare le impostazioni della lingua
 di default, si consiglia di consultare il manuale di istruzioni della consolle.

Uso generale del Menu e "Quick Start" (Avvio Rapido)

Nello schermo di ricerca si evidenzia la voce "Zor" che per evidenziare l'opzione erale e poi premere il tasto "OK" si evidenzia la voce "Solamente è anche possibile sfiorare sullo schermo un'area ed è possibile premere il tasto "OK".

Tutti gli altri giocatori sono pregati di continuare a leggere.....

"MAIN MENU" (MENU PRINCIPALE)

In Main Menu (Menu Principale) usa il tasto **Dirigenziale** per evidenziare una delle

QUICK STOP! L'auto di cui vi parliamo ha 100 cv, 160 km/h e 5 porte, 5 porte per spulciare una partita anche in 5° gear, senza dover cambiare marcia. E ha 5 porte di opzioni. Alcuni di voi potrebbero averci già provato.

TRAY GAME (INIZIA GIOCO) = Selezione quest'opzione per iniziare a commentare in una delle partite disponibili

"LOAD GAME" (CARICA PARTITA) Selezionando quest'opzione ripristinerai un campionato in corso di svolgimento o un torneo di coppa che avevi salvato su un'unità Visual Memory (VM) [venduta separatamente]. Vedi la sezione di questo manuale su Salvataggio/Carico delle Partite.

"OPTION EDITING" (MODIFICA OPZIONI) – Selezionala per personalizzare l'impostazione del gioco. Vedi la sezione di questo manuale sulle Opzioni.

"QUICK START GAME" (AVVIO RAPIDO GIOCO)

for

"PLAY GAME" (INIZIA GIOCO)

L'incipite del gioco, cominciando
passerà a PLAY GAME. Ma, premendo il tasto A, si
dove potrai scegliere il tipo di torneo che vuoi
giocare. Basta evidenziare il tipo di torneo che vuoi
premere il tasto A. A questo punto passerai allo
schermo di selezione delle squadre per quel tipo di
torneo. In qualunque momento desideri tornare ad
uno schermo precedente, basta premere il tasto B sul
controller (REAR C). Per altre informazioni, vedi la
sezione di questo manuale su "GAME TYPE" (P. 101).
DVR (P. 101). Ora si apre il tuo schermo nel modo seguente:

Per selezionare le singole squadre di calcio:

Usa il Tasto **PRESELEZIONE** per
della tua squadra desiderata, quindi premi il Tasto **A** per
scorrere a quel tipo di partita che hai scelto, tutte le squadre
di quel campionato appariranno nella finestra **SQUADRE** (Tela
1 AMS (SQUADRE ELEZIONALI)) o nella finestra a
sinistra. Usa il Tasto **FREQUENZIALE** per evidenziare la
squadra che desideri e poi premi il Tasto **A** Accenti a
quella squadra appare **HUMAN (IMANA)** o **CPU**
(COMPUTER). La stessa dicitura appare all'interno della
finestra **SQUADRE** (Tela 1 AMS (SQUADRE ELEZIONALI)) nella parte di alto a destra.
Ricordiamo che se imposti una **CUSTOM COMPETITION** (PERSONALIZZAZIONE), potrai selezionare qualunque combinazione di squadre da
qualsunque campionato nazionale. Dopo avere scelto squadre di un campionato, premi
il Tasto **B** oppure la lettera **'BACK'** (RETURN) all'interno della finestra delle squadre
per scegliere altre squadre da un altro campionato.



Per selezionare le nazionali di calcio:

Usa il tasto **Directionale** per andare alla fine dell'elenco per e premere il tasto **ENTER** o il tasto **INTERNAZIONALE**. Il primo squadra di livello più alto della lista (Germania) è **INTERNATIONAL 2 (INTERNAZIONALE)** 2 per indicare che il primo posto della lista non è, per premere il tasto **A** le nazionali di **Germania** sono elencate nell'ordine: **Germania**, **Israele**, **USA**, **Italia**, **Giappone**, **A** (a questo punto il computer riconosce il tuo team) e **Giappone** come hai fatto con il tasto **A** quale è il caso.

Per selezionare squadre di calcio a caso:

[illegible]

Quando avrai selezionato tutte le squadre che desideri, premi SQUADRE (F3) sul tasto D per evidenziare l'opzione CONTINUA (F4) CONTINUA nella seconda riga del COME AMS (SQUADRE) A (Cambia) per premere il tasto A per passare alla seconda delle opzioni per quel round.

"GAME TYPE" (TIPI DI PARTITE)

Con l'opzione LAY GAM (INIZ A GLC 20) troverai il seguente elenco di tipi di partiti e di cementanti:

"EXHIBITION" (IMCSTRA/2014) - In una partita a tre (non possibile soli) si ha selezionato due squadre:

NATIONAL LEAGUE (CAMPIONATO NAZIONALE). Basta evidenziare la nazionalità del campionato in cui desideri giocare e premere il Tasto A. Nella finestra **TEAMS (SQUADRE SELEZIONATE)** di destra appaiono le migliori squadre del paese che hai selezionato. Il programma sceglie automaticamente una squadra, ma se tu preferisci un'altra, evidenziala nella finestra **TEAMS (SQUADRE SELEZIONATE)** premendo UP (ALTE) o DOWN (BASSO) sul tasto D ed poi evidenzia la squadra **HUMAN (UMANA)** con enter. Ora premi il tasto A per trasformare questa squadra in **CPU (COMPUTER)**, quindi evidenziala la tua squadra e premi ancora una volta il Tasto A per cambiarla in Umana. Ora spostati a **CONTINUE (CONTINUA)** nella finestra

TOURNAMENT (TORNEO) SUADREA CASO) e premi il tasto A per proseguire.

INTERNATIONAL CUP (COPPA INTERNAZIONALE INTERNAZIONALE) - In questa modalità potrai giocare con 32 squadre di calcio. **INTERNATIONAL 1 (INTERNAZIONALE 1)** - In questa modalità potrai giocare con 32 squadre. **MONDIALI DI CALCIO, MENI E INTERNATIONAL 2** - In questa modalità potrai giocare con 32 squadre. **IMPORTA SQUADRE DA TUTTO IL MONDO** - Questo è un'opzione per importare le squadre da tutto il mondo. Questo è un'opzione per importare le squadre da tutto il mondo.

TOURNAMENT (TORNEO) SUADREA CASO) e premi il tasto A per proseguire. **PERSONALE USANDO UNA SQUADRA** - In questa modalità potrai giocare con 32 squadre. **PERSONALE USANDO UNA SQUADRA** - In questa modalità potrai giocare con 32 squadre. **PERSONALE USANDO UNA SQUADRA** - In questa modalità potrai giocare con 32 squadre. **PERSONALE USANDO UNA SQUADRA** - In questa modalità potrai giocare con 32 squadre.

ARCADIC CUP (COPPA ARCADE) - Una coppa a eliminazione. **ARCADIC CUP (COPPA ARCADE)** - Una coppa a eliminazione. **ARCADIC CUP (COPPA ARCADE)** - Una coppa a eliminazione. **ARCADIC CUP (COPPA ARCADE)** - Una coppa a eliminazione. **ARCADIC CUP (COPPA ARCADE)** - Una coppa a eliminazione.

INTERNATIONAL CUP (COPPA INTERNAZIONALE) - Una coppa a eliminazione. **INTERNATIONAL CUP (COPPA INTERNAZIONALE)** - Una coppa a eliminazione. **INTERNATIONAL CUP (COPPA INTERNAZIONALE)** - Una coppa a eliminazione. **INTERNATIONAL CUP (COPPA INTERNAZIONALE)** - Una coppa a eliminazione. **INTERNATIONAL CUP (COPPA INTERNAZIONALE)** - Una coppa a eliminazione.

TOURNAMENT (TORNEO) - Simile per struttura alla Coppa Internazionale, qui però si allargano le squadre di calcio e nella fase a gruppi ciascuna squadra gioca contro tutte le altre squadre del suo gruppo, poi le prime due classificate di ciascun gruppo si qualificano per la fase a eliminazione.

TOURNAMENT (TORNEO) - Simile per struttura alla Coppa Internazionale, qui però si allargano le squadre di calcio e nella fase a gruppi ciascuna squadra gioca contro tutte le altre squadre del suo gruppo, poi le prime due classificate di ciascun gruppo si qualificano per la fase a eliminazione. **TOURNAMENT (TORNEO)** - Simile per struttura alla Coppa Internazionale, qui però si allargano le squadre di calcio e nella fase a gruppi ciascuna squadra gioca contro tutte le altre squadre del suo gruppo, poi le prime due classificate di ciascun gruppo si qualificano per la fase a eliminazione.

"SELECT CUP TEAMS" (SELEZIONE SQUADRE PER COPPA)

A seconda della modalità di gioco selezionata, potrai dover selezionare varie squadre controllate dal computer per giungere al numero minimo di squadre che ti servono (per esempio, 32 squadre per Coppa Internazionale e Torneo). In altre parole, potresti non poter lasciare lo schermo **TEAM SELECTION (SELEZIONE SQUADRE)** se prima non scegli più squadre. Nota che il numero di squadre che devi ancora selezionare è mostrato in basso a destra nella finestra **RANDOM TEAMS (SQUADRE A CASO)**.

CAMPIONATI, COPPE e Tornei - Il Competition Menu (Menu Gara)

Prima di ogni partita, se giochi con una delle suddette modalità appare il menu seguente. Premi **UP (ALTO)** e **DOWN (BASSO)** sul Tasto Direzionale per evidenziare un'opzione, poi premi il Tasto A.

- "PLAY GAME" (INIZIA GIOCO)** - Inizia la partita seguente nel calendario di gara
- "SAVE GAME" (SALVA PARTITA)** - Salva una partita in corso su un'unità Visual Memory (venduta separatamente).
- "VIEW GAME RESULTS" (VISUALIZZA RISULTATI PARTITE)** - Visualizza i risultati delle precedenti partite e le squadre contro cui ti batterai.
- "VIEW STANDINGS" (VISUALIZZA CLASSIFICA)** - Visualizza la classifica per la gara corrente.
- "QUIT GAME" (ESCI DAL GIOCO)** - Annulla la partita corrente e torna al PLAY GAME MENU (MENU INIZIA GIOCO) (evidenzia "EXIT" e poi premi il Tasto A per confermare).
- "OPTION (SETTING" (MODIFICA OPZIONI)** - Accedi per modificare le impostazioni di gioco.

"VIEW STANDINGS" (VISUALIZZA CLASSIFICA)

La Classifica visualizza la classifica attuale della partita giocata e la classifica generale. Partite Giocate - Vittorie - Pareggi - Sconfitte - Goal a Favore - Goal a Sfavore - Media Goal - Vittorie, 1 per pareggio, nessuno per sconfitta.

Premi DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale per evidenziare altre squadre in classifica. Inoltre, durante varie gare se premi UP (ALTO) e DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale all'interno della finestra RESULT STAGE (STADIUM RESULTS) evidenzierai altri gruppi che potrai visualizzare in modo analogo. Premi il Tasto B per uscire dalla classifica.

"PRE GAME MENU" (MENU PRE-GIOCO)

Premi LEFT (SINISTRA) o RIGHT (DESTRA) sul Tasto Direzionale per assegnare i giocatori umani alle squadre della partita basata sullo schieramento di una maglia ed spostarla in una delle due aperture disponibili (ciascuna squadra) il colore della maglia passerà da quello del simbolo sulla suola del proprietario durante la partita. NB In ciascuna squadra potranno giocare solo due persone al massimo.

Dopo aver scelto una squadra per te, potrai cambiarne la formazione, modificarne la composizione oppure assegnare i compiti di marcatore. Premi UP (ALTO) e DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale per evidenziare "CHANGE LINE UP" (CAMBIA COMPOSIZIONE) o "EDIT MARKING" (MODIFICA MARCATURA), quindi premi il Tasto A per accedere al programma. Su schermo appare il nome di un giocatore della squadra. Qui potrai visualizzare i punteggi dati alle sue abilità oppure designare l'avversario da marcare. Se sei soddisfatto della tua tattica, seleziona "PLAY GAME" (INIZIA GIOCO) per proseguire



"FORMATION" (FORMAZIONE)

Per poter iniziare le posizioni dei tuoi uomini sul campo, devi usare il tasto **FORMATION** (o il tasto **UP** (ALTO) o **DOWN** (BASSO) o il tasto **ENTER** (INTEGRALE) per evidenziare una delle opzioni seguenti: **DEFENSE** (DIFESA), **MIDFIELD** (CENTROCAMPO) o **ATTACK** (ATTACCO). Premi il tasto **A** per confermare la tua scelta.



1) Al centro dello schermo appare il diagramma del campo. I contrassegni dei tuoi calciatori saranno del colore dell'icona della tua maglia (quando il pallone è a sinistra/destra per scegliere una squadra). Appaiono anche i numeri delle loro maglie. I contrassegni in bianco mostrano le tue riserve.

2) "FORMATION TYPE" (TIPO DI FORMAZIONE)

In generale, quando la tua squadra passa all'attacco i calciatori dovrebbero avanzare nella metà campo avversaria, portando più attaccanti dinanzi alla rete dell'avversario. Viceversa, in difesa dovrebbero ritirarsi nella metà campo, per difendere la tua rete. Seleziona **DEFENSE** (DIFESA), **ATTACK** (ATTACCO) ed usa le opzioni seguenti per assegnare le posizioni dei tuoi calciatori in attacco (ovvero in possesso della palla). Poi seleziona **MIDFIELD** (CENTROCAMPO) ed usa le opzioni seguenti per assegnare nuove posizioni alla tua squadra quando si trova in difesa (ovvero il possesso della palla è andato alla squadra avversaria).

1) **DEFENSE** (DIFESA) o **ATTACK** (ATTACCO) o **MIDFIELD** (CENTROCAMPO)
(DIFESA, ATTACCO o CENTROCAMPO) (TRAVANTI ATTACCANTE)

Evidenzia una delle voci suddette, poi premi il tasto **LEFT** (SINISTRA) o **RIGHT** (DESTRA) sul Tasto Direzionale per cambiare il numero di calciatori assegnati a quel ruolo.

4) "MOVE PLAYERS" (MUOVI CALCIATORI)

Ora potrai regolare l'esatta posizione di ciascun calciatore sul campo. Evidenzia il nome del calciatore (premi **LEFT** (SINISTRA) e **RIGHT** (DESTRA) sul Tasto Direzionale) per selezionare il calciatore che desideri; poi premi il tasto **A**. Una crocetta appare sul contrassegno di quel calciatore sul diagramma del campo. Ora usa il Tasto Direzionale per regolare la posizione della crocetta sul campo - quando ripremi il Tasto **A**, il calciatore si muoverà alla nuova posizione.

5) Potrai anche regolare la posizione di difensori, centrocampisti o attaccanti come unico gruppo. Premi **LEFT** (SINISTRA) e **RIGHT** (DESTRA) sul Tasto Direzionale per selezionare **DEFENSE** (DIFESA), **MIDFIELD** (CENTROCAMPO) o **ATTACK** (ATTACCO) nell'opzione **MOVE PLAYER** (MUOVI CALCIATORI), quindi premi il Tasto **A**. Ora potrai usare il Tasto Direzionale per muovere il tuo gruppo di calciatori. Con **LEFT** (SINISTRA) e **RIGHT** (DESTRA) li allontanerai od avvicinerai l'uno rispetto all'altro, mentre con **UP** (ALTO) e **DOWN** (BASSO) li farai avanzare o retrocedere sul campo. Premi il Tasto **A** quando sei soddisfatto delle loro nuove posizioni.

6. THE FAULT (IMPOSTAZIONE DI FALLITA)

Se fai un errore, evidenzia **THE FAULT** (IMPOSTAZIONE DI FALLITA) e poi premi il Tasto A per ripristinare la squadra alla sua formazione standard.

7. "SWAP" (SCAMBIO)

Per scambiare le posizioni dei giocatori sul campo, premi il Tasto B nella tua squadra. La squadra avversaria comparirà sulla barra WITF. Mentre i giocatori sono elencati sulla barra WITF, evidenzia e evidenzia un giocatore sulla barra alto ed un altro sulla barra in basso con cui scambiare. Premi il Tasto A tra i due giocatori. Il gioco inizierà con i giocatori fuori d'occhio. Sfortunatamente, la difesa ti darà un attributo più scarso al tuo momento di venire la tua squadra. Per fare questo, vai alle opzioni **MAN MARKING** (CAMBIA GIOCATORE IN MARCHIO) o **ZONE MARKING** (CAMBIA MARCHIO A ZONA) o **MAN MARKING** (CAMBIA MARCHIO A ZONA) o **MAN MARKING** (CAMBIA MARCHIO A ZONA). Da qui, premi il Tasto B per tornare all'elenco delle squadre.



8. "Marking Your Man" (Per marcare il tuo uomo)

WORLDWIDE SOCCER ti permette anche di designare i compiti di marcatura di un giocatore. Evidenzia la D (MARKING) (CAMBIA MARCHIO) e premi il Tasto A. Ora premi il Tasto B (LEFT) (SINISTRA) o RIGHT (DESTRA) sul Tasto Direzionale per selezionare uno dei giocatori della tua squadra, poi sposta il cursore (fino all'opzione "MARKS" (MARCHIO) da qui, premi il Tasto B (SINISTRA) e RIGHT (DESTRA) sul Tasto Direzionale per passare alle opzioni seguenti:

"N" MARKING (NIENTE MARCHIO) - Il giocatore rimane in posizione.

"MARK NEAREST" (MARCHIO IL PIÙ VICINO) - Il

calciatore marca l'avversario più vicino.

"ZONE MARKING" (MARCHIO A ZONA) - Il calciatore rimane nella sua zona e marcherà qualunque avversario che entra nella sua zona.

"MAN MARKING" (MARCHIO A UOMO) - Il calciatore marcherà un particolare avversario. Premi il Tasto B il calciatore che desideri marcare e premi il Tasto A.

Premi il Tasto B per tornare all'elenco delle squadre.



"Playing the Game" (Inizia Gioco)

"The Coin Toss" (Il Lancio della Moneta)

Una volta che hai speso il tuo denaro sul COIN-OP, il sistema ti dà la possibilità di decidere chi inizia la partita: il primo e principale modo è semplicemente la pallina lanciata in aria da te premendo il TASTO DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale per scegliere "HEADS" (TESTA) o "TAILS" (ROVESCIO) quindi premendo il Tasto B. Poi, il vincitore sbaglia in più il calcio (Evidenza: "SHOOT LEFT" (IRRA A SINISTRA), "KICK OFF" (CALCIO D'INIZIO) o "SHOOT RIGHT" (IRRA A DESTRA) premendo UP (ALTO) o DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale, quindi premi il Tasto A. La squadra che non fa il calcio d'inizio, come consolazione, potrà scegliere in quale metà campo giocare. Evidenza: "SHOOT LEFT" (IRRA A SINISTRA) o "SHOOT RIGHT" (IRRA A DESTRA) allo stesso modo, cioè premendo UP (ALTO) o DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale, quindi premi il Tasto A.

Ti ricordiamo che potrai anche impostare l'handicap per la tua squadra in questo schermo: premi RIGHT (DESTRA) sul Tasto Direzionale per accrescere l'abilità della tua squadra, e LEFT (SINISTRA) sul Tasto Direzionale per potenziare l'avversario, riducendo l'abilità della tua squadra.



The Game Screen (Schermo di Gioco)

Il calciatore
correntemente
selezionato nella Squadra 1

Il calciatore
assegnato da
un'evidenziazione colorata.
Se dovessi perdere il
senso d'orientamento,
una freccia
sull'evidenziazione mostra
la direzione della rete
avversaria.

Il calciatore
correntemente
selezionato nella
Squadra 2

Il nome della Squadra



I gol segnati

La palla e la porta

Scanners il puntino
basso rappresenta la
palla e viene seguito
con linee di scansione.
I calciatori della
Squadra 1 appaiono
come puntini rossi,
quelli della Squadra 2
come puntini blu. I
calciatori
correntemente
selezionati appaiono
come puntini
lampeggianti.

Controlli di Gioco

METODO BASILARE DI CONTROLLO SENZA LA PALLA (GIOCO DIFENSIVO):

Tasto X	Tacche con piede
Tasto A	Tacche sciolto
Tasto B	Primo tiro
Azionatore sinistro	Sprint
Azionatore destro	Seleziona giocatore più vicino

METODO BASILARE DI CONTROLLO CON LA PALLA (GIOCO ALL'ATTACCO):

Tasto X	Pre-mossa per maggiore potenza
Tasto A	Passaggio (vedi passaggio)
Tasto B	Tiro (tenere premuto per maggiore potenza e usare il tasto D per il tiro successivo)
Tasto Y	Picchiellato per passare / Tienilo premuto per cross
Azionatore sinistro	Sprint
Azionatore destro	Mosse d'abilità (vedi mosse d'abilità)

METODO DI CONTROLLO MENTRE LA PALLA E' IN ARIA:

Tasto X	Colpo di testa
Tasto A	Colpo di testa per passare/ altro (picchiellato per passare, tienilo premuto per colpo di testa altro)
Tasto B	Volley/Tiro
Tasto Y	Controlla la palla quando ricevi un tiro lungo
Azionatore sinistro	Sprint
Azionatore destro	Seleziona giocatore più vicino

PASSAGGI:

Tasto A picchiettato	normale passaggio a terra
Tasto A premuto	lungo passaggio in aria
Tasto A picchiettato, seguito rapidamente da: Tasto X picchiettato	passaggio a terra e pallone ricevuto al centro iniziale (pallonetto)
Tasto A picchiettato	passaggio di rimbalzo (riceve il passaggio in due)
Tasto B picchiettato + Tasto D	il calciatore che riceve il passaggio passa per la prima volta nella direzione selezionata sul Tasto D.

MOSSE D'ABILITA':

Avvitatore: Destro premuto + Tasto D (rispetto alla direzione verso cui è rivolto il calciatore)

Tasto D Avanti	Shimmy in avanti
Tasto D Sinistra	Trascina palla a sinistra
Tasto D Destra	Trascina palla a destra
Tasto D Indietro	Trascina palla all'indietro
Tasto D Centrale	Giravolta con la palla mentre avanzi.

CONTROLLI PER IL PORTIERE

Tasto Direzionale	Usato per muovere l'Indicatore della Traiettoria di Tiro (vedi riquadro) sul campo - qui il portiere cerca di collocare la palla.
Tasto A	Tasto A: Picchietta il Tasto A per allontanare la palla senza calciarla, per maggiore distanza, tieni premuto il Tasto A per lanciare o calciare la palla.
Tasto B	Tasto B: Fai cadere la palla ai piedi del portiere. Da questo punto il portiere è controllabile proprio come qualunque altro calciatore.

L'Indicatore della Traiettoria di Tiro

Questa freccetta appare in vari punti del gioco e ti permette di collocare la palla in qualunque punto del campo, entro una data distanza. Essenzialmente la freccia mostra la traiettoria che la palla compirà se premerai un tasto. Muovi la punta della freccia usando il Tasto Direzionale. Usa gli Azionatori Sinistro e Destro rispettivamente per aumentare o diminuire l'altezza della palla.



Rimesse Laterali

Quando la palla oltrepassa le linee laterali, si concede un calcio di rinvio. In questo caso, si esegue una rimesse laterale. Controlla la squadra che ha possesso per l'ultima volta.

Tasto Direzionale	Usalo per muovere il pallone dalla linea laterale all'Indicatore della Traiettoria di Tiro.
Tasto A	Con questo tasto si cala la palla al piede o si calciava forte. X aumenta l'altezza della palla.

Calci d'Angolo

Un calcio d'angolo, o corner, viene concesso alla squadra avversaria quando un difensore tocca la palla per ultimo, prima che essa oltrepassi la linea di fondo campo.

Tasto Direzionale	Usalo per calciare la palla insieme all'Indicatore della Traiettoria di Tiro.
Tasto A	Prima di tutto, il tuo avversario in attacco.
Tasto B	Con esso i tuoi attaccanti si alternano fra tre posizioni: da vicino alla rete fino al perimetro dell'area di rigore.

Calci di Punizione

Questo calcio viene concesso quando si commette un fallo al di fuori dell'area di rigore. I controlli per il calcio sono quelli standard per controllare un calciatore in possesso della palla, ma qui potrai anche visualizzare l'Indicatore della Traiettoria di Tiro premendo l'Azionatore Sinistro, oppure il controllo del calcio di punizione diretto premendo l'Azionatore Destro.

Calci di Punizione Diretti

Quando la tua squadra è in possesso quando si commette un fallo al di fuori dell'area di rigore, un avversario o un difensore potrai far deviare la palla tra due punti contrassegnati da due frecce. La prima freccia si trova sul terreno e mostra la posizione iniziale e ne prenderà la palla, mentre la seconda freccia mostra il punto finale. Con cui premi la palla, il Tasto Direzionale per prendere la mira sulla prima freccia è premuto il Tasto A, quindi il Tasto Direzionale per prendere la mira sulla seconda freccia e gli Azionatori sinistro e destro per avviare l'azione della palla. Infine, ripremi il Tasto A.

N.B. se stai controllando la squadra in difesa potrai usare il Tasto Direzionale per manovrare il tuo muro difensivo. Premendo il Tasto X si allontana il portiere dal muro, mentre premendo il Tasto B si aggiungono i calciatori al muro.

Calci di Rigore

Si concede un calcio di rigore alla squadra in attacco quando uno dei suoi giocatori è vittima di un fallo mentre è in possesso della palla all'interno dell'area di rigore.

Controlli per il calciatore: Tieni premuto il Tasto Direzionale per puntare la palla verso una parte particolare della rete e poi premi il Tasto A per calciare la palla.

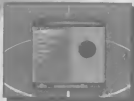
Controlli per il portiere: Premi il Tasto Direzionale per controllare il movimento del portiere e premere il Tasto A per farlo tuffare.

PAUSE MENU (MENU PAUSA)

Potrai visualizzare il menu di gioco durante il momento durante il gioco premendo il tasto START (AVVIO) per far entrare il gioco in pausa. Se ora premi il tasto SELECT (SELEZIONE) aprirai il menu Pause/ Game (Pausa/ Partita). Premi UP (ALTO) e DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale per evidenziare una delle opzioni seguenti, poi premi il Tasto A per continuare.

"REPLAY"

Scegli per visualizzare un replay degli ultimi secondi di gioco. Per altri dettagli, vedi la sezione del manuale su "Guarda un Replay".



"FORMATION" (FORMAZIONE)

Scegli questa opzione per regolare la formazione della tua squadra (vedi anche la sezione sullo Spogliatoio). Premi UP (ALTO) e DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale per entrare nel menu delle seguenti opzioni, quindi LEFT (SINISTRA) e RIGHT (DESTRA) sul Tasto Direzionale per cambiarne l'impostazione: il numero in "DIFFERENCE" (DIFFERENZA) è "WEFT" (DESTRALITÀ) ("YES"/"NO") (SÌ/NO), il numero in "MIDFIELD" (CENTROCAMPISTI) è "CENTRAL MIDFIELD" (CENTROAVANTI), cioè i centrali campisti in attacco, il numero in "DEFENCE" (DIFESA) è "ATTACK" (ATTACCO). Altre opzioni possibili sono "MOVE PLAYER" (MOVIMENTO) (Ora premi il Tasto Direzionale per evidenziare un calciatore e poi il tasto A. Ora usa il Tasto Direzionale per assegnare una nuova formazione e premi ancora il tasto A. Ora premi il tasto B per cambiare la camera, quali per selezionare i giocatori e premere il tasto B per tornare al loro posto, premere il tasto B/Q e premi il tasto A per confermare).

Pressi il tasto "F" per tornare alle impostazioni di fabbrica e premi il tasto "F" per tornare allo Spogliatoio (Menu).

"SUBSTITUTION" (SOSTITUZIONE)

Sceglila per far giocare una riserva. Evidenzia il giocatore che vuoi togliere dal campo premendo i tasti Direzionali UP (ALTO) e DOWN (BASSO) per selezionare il Tasto A. Ora appare un elenco dei calciatori attualmente in panchina e evidenzia quello che vuoi far giocare, quindi riprimi il Tasto A. Conferma la selezione premendo "YES" (SÌ) e premendo il Tasto A la sostituzione ha luogo quando il giocatore va in fuorigioco.

Ti ricordiamo che il numero di sostituzioni permesso appare nella parte in alto a destra dello schermo.

"CAMERA" (TELECAMERA)

Seleziona un diverso punto di osservazione della partita premendo i tasti UP (ALTO) e DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale per evidenziare una delle seguenti opzioni, quindi LEFT (SINISTRA) e RIGHT (DESTRA) sul Tasto Direzionale per cambiare l'impostazione: distanza fra "NEAR" (VICINO) "MEDIUM" (INTERMEDIO) "FAR" (LONTANO), altezza fra "LOW" (BASSA) "MEDIUM" (INTERMEDIA) "HIGH" (ALTA) "BLIMP" (DIRIGIBILE), angolazione fra "END" (ESTREMITÀ) "50" (per isometrica ovvero un'angolazione a 45 gradi) o "SIDE" (LATERALE). Ti consigliamo di provare tutte queste opzioni per scoprire quale faccia meglio al tuo caso.

"STATISTICS" (STATISTICHE)

Ti porta allo schermo Statistics (Statistiche) - vedi la sezione sullo Schermo delle Statistiche delle Squadre.

"RESUME" (RIPRESA)

Selezionalo per tornare al replay.

"QUIT" (ABBANDONA)

Selezionalo per abbandonare il replay e tornare a Pause Menu (Menu Pausa).

Guarda un Replay

Al replay si accede da Pause Menu (Menu Pausa) premendo il Tasto X per entrare nel menu. Premendo il Tasto X si esce rapidamente e il Tasto Y si avvanza di un fotogramma alla volta quando sei in pausa. Premendo il Tasto A si fa andare in pausa/riprendere. Se premi il Tasto TARGET (MIRINO) durante un replay, sullo schermo appare il Replay Menu (Menu Replay). Evidenzia una delle opzioni seguenti e poi premi il Tasto A.



"TARGET"

Per guardare il replay seguendo un particolare calciatore, prima seleziona la sua squadra e poi il nome del calciatore dalla formazione della squadra. Per tornare all'osservazione originale, ovvero seguendo la palla, seleziona "TRACK BALL" (SEGUI PALLA).

"PLAYER VIEW" (OCCHI DEL CALCIATORE)

Per fare il replay dal punto di vista di qualunque giocatore, seleziona il campo, o con gli occhi dell'arbitro o dei guardalinee. Seleziona una delle seguenti opzioni: "REFEREE" (ARBITRO), "LINESMAN 1" (GUARDALINEA 1), "LINESMAN 2" (GUARDALINEA 2).

"RESUME" (RIPRESA)

Selezionalo per tornare al replay.

"MAIN MENU" (MENU PRINCIPALE)

Selezionalo per abbandonare il replay e tornare a Pause Menu (Menu Pausa).

Opzioni di Pausa nella modalità Practice (Allenamento)

Se visualizzi Pause Menu (Menu Pausa) durante la modalità Practice (Allenamento), hai la possibilità di esercitarti con una di quattro opzioni fisse (calci d'angolo, rimesse laterali, calci di punizione e calci di rigore). Evidenziane una e premi il Tasto A.

IL FISCHIO FINALE

Team Statistics Screen (Schermo delle Statistiche delle Squadre)

Dopo aver fatto apparire alla fine del primo tempo, alla fine del secondo tempo o alla terza volta che lo richiedi da Pause Menu (Menu Pausa), lo schermo include due colonne di statistiche della partita a per ogni squadra, per permetterti di analizzare e confrontare le prestazioni. Le barre colorate ti mostrano subito la superiorità di una squadra su una data categoria. In cima vedrai il punteggio complessivo delle squadre, e poi i nomi delle squadre, le posizioni, le statistiche e il tempo di gioco.



Statistiche dei Calciatori:

Premi UP (SU) e DOWN (GIÙ) per scorrere le statistiche dei giocatori per evitare che il tuo avversario ti rubi la palla. Premendo il tasto X (X) puoi vedere la formazione per quella squadra. Premendo il tasto Z (Z) puoi vedere le statistiche individuali.

Gol, Tiri, Tiri riusciti, Assist, Passaggi riusciti, Passaggi non riusciti, Tackle tentati, Tackle riusciti.

Dopo aver studiato le statistiche, seleziona "EXHIBITION" (RHYTHM) o "EXHIBITION" (modalità Exhibition (Dimostrazione)) oppure "EXIT" (ESC) per continuare.

Salvataggio/Caricamento delle Partite

Se possiedi un Memory Card (MC) puoi salvare la tua posizione in qualsiasi gara e poi riprendere il gioco da esattamente lo stesso punto. Premendo il tasto Z (Z) puoi salvare i blocchi di memoria sulla tua unità VM.

Per salvare una partita:

Seleziona "SAVE GAME" (SALVA PARTITA) da Competition Menu (Menu Gara), quindi premi con il tasto A. Premi UP (SU) e DOWN (GIÙ) sul Tasto Direzionale per evidenziare "CREATE NEW SAVE GAME" (CREA NUOVA PARTITA SALVATA) oppure, se desideri sovrascrivere una partita già salvata, seleziona la partita che vuoi sovrascrivere. Ora premi il Tasto A ed evidenzia "YES" (SÌ), poi premi ancora il Tasto A per confermare.



Per caricare una partita:

Seleziona l'opzione **LOAD GAME** (CARICA PARTITA) da Main Menu (Menu Principale), quindi premi il Tasto **UP**. Sullo schermo appare un elenco delle partite già salvate, insieme ad alcune informazioni relative al contenuto. Premi **UP** (ALTO) e **DOWN** (BASSO) sul Tasto Direzionale per scorrere l'elenco e l'ingresso di una delle partite salvate, infine premi il Tasto **A**.

"OPTIONS" (OPZIONI)

Accedi alle opzioni dal menu principale. Premi **UP** (ALTO) e premi il Tasto **A** sul Tasto Direzionale per evidenziare una delle opzioni seguite premendo il Tasto **A** sul Tasto Direzionale del sotto menu di Options (Opzioni). Premi **UP** (ALTO) e **DOWN** (BASSO) sul Tasto Direzionale per evidenziare un'opzione, e i Tasti **LEFT** (SINISTRA) e **RIGHT** (DESTRA) per cambiarne l'impostazione. Premendo il Tasto **Y** torni al menu precedente.

"MAIN MENU" (MENU PRINCIPALE)

Selezionalo per lasciare Options Menu (Menu delle Opzioni).

"SOUND" (SONORO)

Controlla il volume per "COMMENTARY" (I COMMENTARI), "CROWD" (TIFOSI), "SEX" (EFFETTI SPECIALI) e "MUSIC" (MUSICA).

"GAME RULES" (REGOLE DI GIOCO)

Il Tasto **RIGHT** (DESTRA) sul Tasto Direzionale. Seleziona il simbolo per conservare la regola oppure la crocetta per far sì che l'arbitro la ignori.

"CONTROLLERS" (I CONTROLLER)

Questo schermo ti consente di personalizzare la configurazione dei tasti per il tuo Controller. Tutti i tasti usati per il gioco appaiono accanto a due barre. La barra superiore visualizza la funzione di quel tasto quando sei in possesso della palla, mentre la barra inferiore mostra la funzione del tasto quando non sei in possesso della palla. Usa il Tasto Direzionale per evidenziare una delle coppie di funzioni, quindi premi il tasto nuovo a cui vuoi assegnare quelle funzioni.

Per tornare alla configurazione originale mostrata in questo manuale, evidenzia "RESTORE DEFAULTS" (RIPRISTINA IMPOSTAZIONI DI FABBRICA) e premi il Tasto **A**. Per uscire da questo schermo evidenzia "CONTINUE" (CONTINUA) in alto a sinistra, poi premi il Tasto **A**. Se desideri riconfigurare il Controller 2 (o i Controller 3 o 4), dovrai usare quel Controller per selezionare "CONTROLLERS" (I CONTROLLER da Options Menu (Menu delle Opzioni)).

"ENVIRONMENT" (AMBIENTE)

"STADIUM" (STADIO) Se hai uno stadio preferito, selezionalo qui. Altrimenti scegli "AUTOMATIC" (AUTOMATICO) per far scegliere lo stadio al programma.

"PITCH" (CONDIZIONI) Controlla le condizioni del campo: neve, gelo, normale verdeggianti o secco. Seleziona "AUTOMATIC" (AUTOMATICO) per far scegliere le condizioni al programma. Sulla destra vedrai l'effetto che il tipo di condizioni selezionate ha sul rimbalzo della palla.

"KICK OFF" (CALCIO INIZIO) Controlla l'orario del giorno a cui inizia la partita. Imposta l'orologio su mezzogiorno, pomeriggio o sera o serata fonda (nota che il termometro a destra mostra l'effetto delle temperature sulla temperatura). Scegli invece "AUTOMATIC" (AUTOMATICO) per far scegliere l'orario al programma.

"MISCELLANEOUS" (VARIE)

"REPLAYS" (RIPETIZIONE) Controlla l'opzione per attivare la "Movie Camera" (camera) e selezionare la camera se invece non ti è comoda guardare i momenti di gioco più importanti.

"SCANNER" Controlla di spegnere quest'opzione per attivare il radar per il campo di gioco. Seleziona la freccetta se invece vuoi tenere libero lo schermo di gioco.

"GAME DURATION" (DURATA PARTITA) Impostabile su un valore qualsiasi, tra 5 e 9 minuti.

LOAD AND SAVE OPTIONS (OPZIONI DI CARICAMENTO E SALVATAGGIO)

Questo menu ti permette di salvare le modifiche apportate alle opzioni, caricare opzioni già salvate oppure ripristinare le impostazioni originali.

'BACK TO OPTIONS' (TORNA ALLE OPZIONI)

Premi UP (ALTO) e DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale per evidenziare quest'opzione, quindi premi il Tasto A per confermare. In questo modo tornerai al menu OPTIONS (OPZIONI).

'LOAD' (CARICA)

Premi UP (ALTO) e DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale per evidenziare quest'opzione e premi il Tasto A per confermare. Ora premi UP (ALTO) e DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale per evidenziare YES (SÌ) se desideri caricare le

UP (ALTO) e DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale per le opzioni, oppure 'NO' se decidi altrimenti. Premi il Tasto A per tornare al menu precedente.

Se decidi di salvare le opzioni (OPZIONI) salvate sulla tua unità Visual Memory, premi UP (ALTO) e DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale per evidenziare YES (SÌ) e premi il Tasto A per confermare. Ora premi UP (ALTO) e DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale per evidenziare YES (SÌ) e premi il Tasto A per confermare. Ora premi il Tasto A per tornare al menu precedente.

'SAVE' (SALVA)

Premi UP (ALTO) e DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale per evidenziare quest'opzione e premi il Tasto A per confermare. Ora premi UP (ALTO) e DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale per evidenziare YES (SÌ) e premi il Tasto A per confermare. Ora premi il Tasto A per confermare le impostazioni correnti, oppure 'NO' se decidi altrimenti. Premi il Tasto A per confermare e passare al menu precedente.

'SELECT FAVOURITE TEAM' (SELEZIONA SQUADRA PREFERITA)

Premi UP (ALTO) e DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale per evidenziare quest'opzione e premi il Tasto A per confermare. Ora premi UP (ALTO) e DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale per selezionare la tua squadra preferita (due squadre, quella che gioca in casa e quella che gioca in trasferta). Una volta fatta la selezione, torna al menu LOAD AND SAVE OPTIONS (OPZIONI IN CARICO E SALVATAGGIO) e salva le tue opzioni. Ogni volta che giocherai a WORLDWIDE SOCCER 2000 d'ora in poi, la tua squadra o squadre preferite verranno selezionate nel menu di avvio rapido.

Se decidi di salvare le opzioni (OPZIONI) salvate sulla tua unità Visual Memory, premi UP (ALTO) e DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale. Se la VM installata è piena, appare il messaggio 'Unable to save the file' (Impossibile salvare il file). Premi il Tasto A per tornare al menu precedente.

'RESTORE DEFAULTS' (RIPRISTINA IMPOSTAZIONI DI FABBRICA)

Premi UP (ALTO) e DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale per evidenziare quest'opzione e premi il Tasto A per confermare. Ora premi UP (ALTO) e DOWN (BASSO) sul Tasto Direzionale per evidenziare YES (SÌ) se desideri ripristinare le impostazioni originali, oppure 'NO' se decidi altrimenti. Premi il Tasto A per confermare e tornare al menu precedente.

NB: È possibile salvare OPTIONS (OPZIONI) una sola volta sull'unità VM. Se la tua unità contiene già 'OPTIONS' (OPZIONI) salvate e tu decidi di salvarne delle altre, il programma ti chiede se vuoi sovrascrivere il file delle opzioni contenute nell'unità.

Sega World Wide Soccer

Silicon Dreams

Managing Director	Gavin Cheshire
Producer	David Rutter
Coders	Andy Hester, Gabe Park, Rod Mack, Andy Sage, Jay Shaw, Roxby Harley, Ian Hutchinson
Artists	Dave Hamblin, Carl Entwistle, Phil Young, Alex Smith, Alex Montagnani, Ansley Donnelly, Giles Dunn
QA	Gary Reaney, Malt Molloy, John Jennings
Research	Andy Burns
Sound	John Hancock, Lewis Griffin, John Leary, Rachel Fletcher, Steve Maloney
Commentators	Peter Brackley, James Richardson, Trevor Brookings

Sega Europe

Director (EFPD)	Naohiko Hoshino
Producer	Matt O'Driscoll
Sega QA Department	
Manager	Jason Cumberbatch
Lead Testers	Ron Jackson, Darren Hoyle
Testers	Richard Jones, Daniel Slater, Martin Grant, Justin Joseph, Sam Kapoor

Special Thanks

Geoff Brown, Linda Richardson & Admin, AudioMotion, Kazutoshi
Miyake, Il, Cecillon, Jim Fide, Gale Thomas, Sarah Ward, Paul
Jensen, Ross McLeish, Andy Simpson, Giuseppe Multerno, Tobias
Huckel



Dreamcast

© 1999 Silicon Dreams Studio Ltd. Published by Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unauthorisierter Vertrieb oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Ostillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341, 80244; Publication 0671730, 0553545; Application 98938918.4, 98919599.5



Sega and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

810-0020-50